TYLKO 3.85 ZŁOTYCH
w tym 7% VAT

numer 7/2001

PC • PlayStation • PlayStation 2 • Nintendo 64 • GameBoy Color • Dreamcast

lipiec 2001

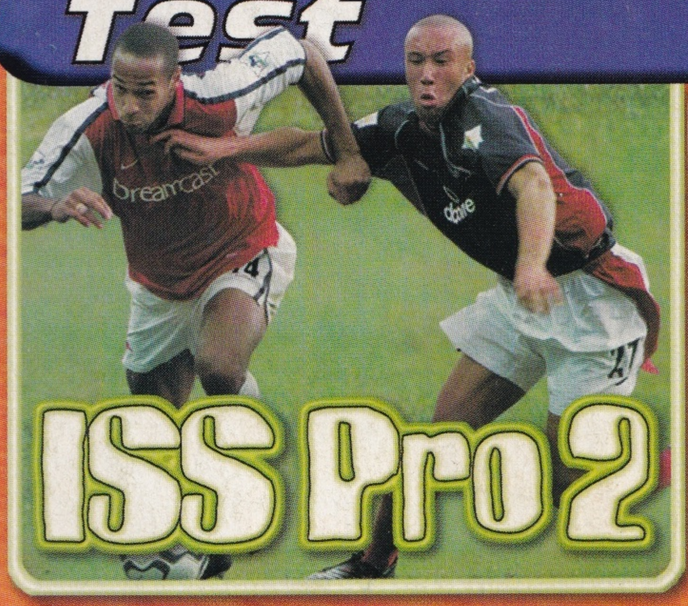
PSX

WSZYSTKO O GRACH

POJEDYNEK

Megaprzegląd 30 BIJATYK

Test



ISS Pro 2

ISSN 1640-2324
07
nr indeksu 357685

Pojedynek

Pokémony kontra Digimony

2 Plakaty (C-12) Black & White

play WSZYSTKO GRA!

Numer 7
lipiec
rok 2001

Spis treści

Nowości

Migawki

strona 4

Pecetowa gra roku na konsole! 4
Microsoft pod rękę z Capcomem 4
Dodatek za darmo! 4
Powstaje gra z Harry'm Potterem 4
Jedi Knight II 6
Ile za Gamecube'a? 6
Sztuczna Inteligencja na PC i Xboxa ... 6
...a Bruce Lee tylko na Xboxa 6
Wojny robotów na superkonsole 8
Final Fanta$y XI Online 8
Zadzwoń do Maksa Payne'a 8
Na plusie: Polskie tańce na PS2 8

Zapowiedzi i doniesienia

strona 4

Rogue Leader: Rogue Squadron II 4
Racer Revenge: Racer II 4
Obi-Wan 4
From Dusk Till Dawn 6
Pirates of Scull Cove 6
Arctic Thunder 6
Dragon Warrior VII 8
Spider-Man 2: Enter Electro 8
Dropship 8
Klocki Spielberga 8
Jestem słuchawką, więc słucham 8

Reportaże

strona 10

W to się gra na GBA 10
Shenmue 2 12
Megaprzegląd 30 bijatyk 16
Fantastyczne światy 63

Testy i recenzje

Nasz system ocen

strona 14

Przedstawiamy tabelę testową PLAYA i wyjaśniamy, co składa się na ocenę gry

Testy

strona 14

ISS Pro Evolution 2 14
Black & White 24
Zone of the Enders 26
Banjo–Tooie 28
Skoki narciarskie 2001:
Polski zwycięzca 30
Daytona USA 2001 32
Tony Hawk's Pro Skater 2 37
Lion King: Simba's Mighty Adventure ... 38
Clive Barker's Undying 40
Illbleed 41
Metal Walker 42
Tech Deck Skateboarding 42
Men in Black 2 42
Ultimate Fighting Championship 42

strona 10

Przedstawiamy przegląd hitów i najciekawszych zapowiedzi na GameBoya Advance

strona 12

Druga odsłona tej gry ma nas zachwycić jeszcze piękniejszą grafiką i ciekawszymi przygodami

strona 16

Zapraszamy na megaprzegląd bijatyk na wszystkie platformy. Ring wolny... FIGHT!

strona 26

Mały chłopiec i jego wielki robot ratują kolonię na orbicie Jowisza. Wspaniałe walki robotów!

strona 28

Starzy kumple niedźwiedź Banjo i ptaszek Tooie żegnają się z konsolą Nintendo 64

Konsole świata

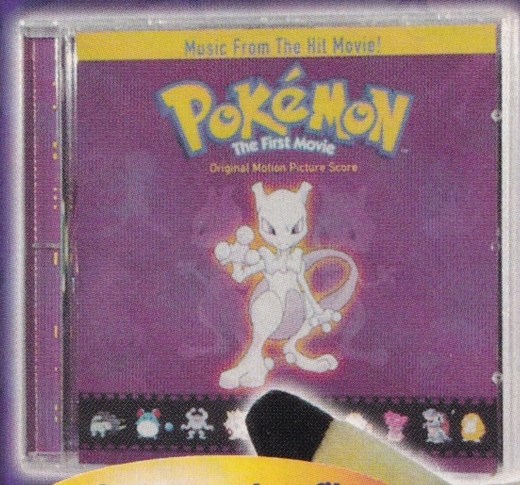
W konsolowym świecie jeszcze nigdy nie było takiego zamieszania. Dreamcast odchodzi za młodu, żegnany przez fanów z rozpaczą, PlayStation po mutacji w PS one dzielnie się trzyma, a Nintendo 64 ze zgrozą patrzy na trzy gry, jakie zostały do końca jego życia. Za to PlayStation 2 z dnia na dzień ma się coraz lepiej, GameBoy Advance bije wszystkich na głowę, a Xbox i Gamecube wiercą się radośnie, nie mogąc już doczekać swojej premiery. Tylko GameBoy Color siedzi sobie w kąciku i gra w Pokémona. Zdaje się w wersję Gold.

PLAY porządkuje ten chaos. Nasz superprzewodnik po konsolach zawiera wszystkie potrzebne informacje o wschodzących i zachodzących gwiazdach świata konsol. O tym, kto kogo bije, piszemy w megaprzeglądzie 30 bijatyk, a posiadaczom Pokémona Silver oraz Gold polecamy pierwszą część przewodnika. Let's PLAY!

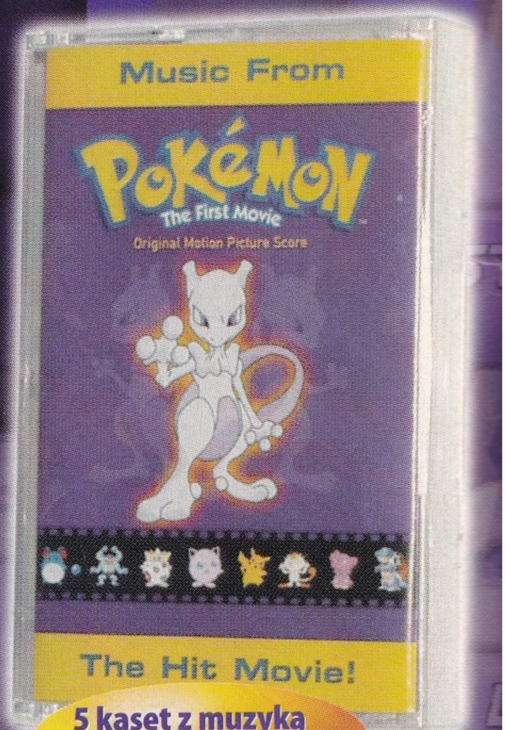
play WSZYSTKO GRA! NE

Ogłaszamy największy konkurs pokémonowy!

Do wygrania: płyty i kasety z muzyką z filmu i serialu Pokémon, pokémonowe zegarki i przytulanki, a także kasety wideo z odcinkami serialu. Jak zdobyć te pokénagrody? Szczegóły na stronie 66!

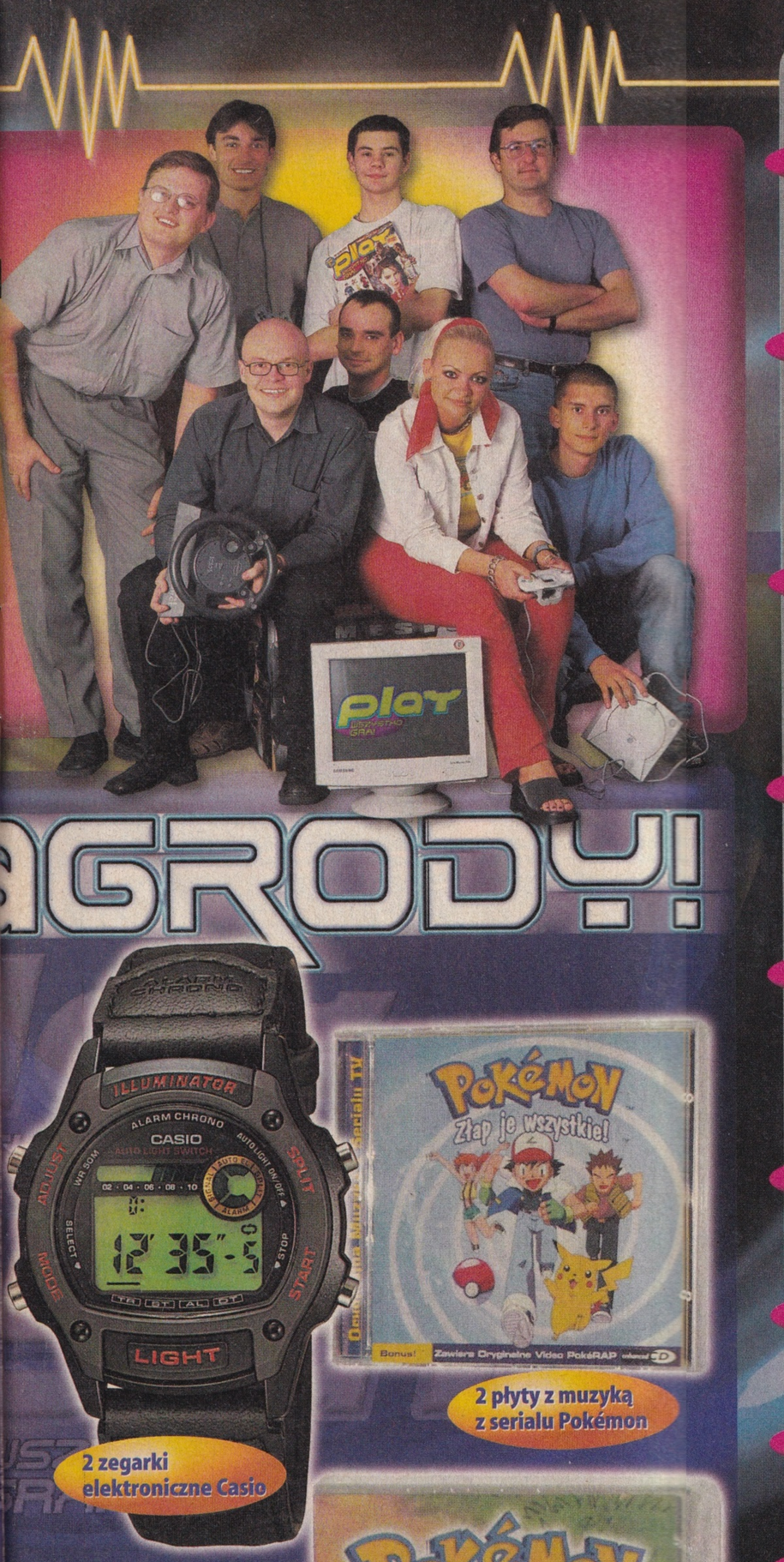


3 płyty z muzyką z filmu Pokémon: Film Pierwszy



5 kaset z muzyką z filmu Pokémon

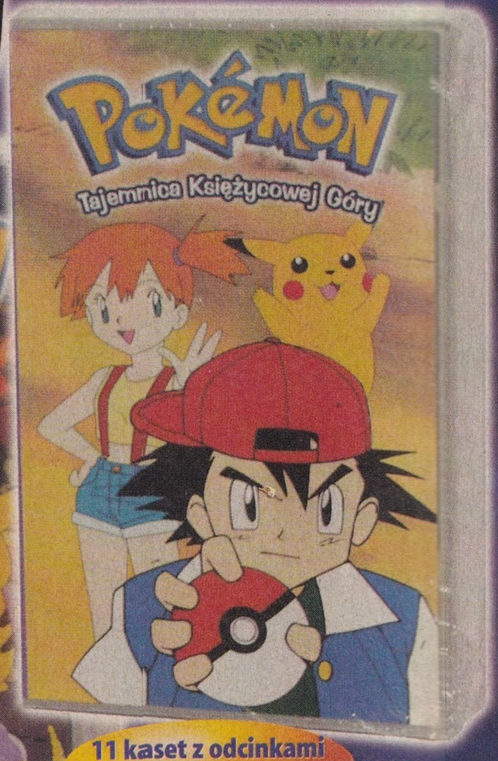
5 pluszowych przytulanek Pikachu



AGRODY!

2 zegarki elektroniczne Casio

2 płyty z muzyką z serialu Pokémon



11 kaset z odcinkami serialu Pokémon

Wszystko gra!

strona 44 — Pojedynek

Pokémony kontra Digimony
W obu grach trenujemy bojowe stworki toczące ze sobą fascynujące pojedynki. PLAY sprawdza, która jest lepsza 44

strona 47 — Tajne kody 47

Co robić, gdy nic nam się nie udaje, nasz bohater ginie już w pierwszej misji, a sprytne pokémony włażą pod kamienie i nie dają się złapać? Jest na to rada: tajne kody. Porady PLAYA pomagają w każdej, nawet najtrudniejszej grze!

strona 52 — PlayStation

Fear Effect 2: Retro Helix – dokończenie rozwiązania 52
Looney Tunes Racing 58
NBA Hoopz 58
Simpsons Wrestling 58

strona 59 — PC

Blair Witch część 1: Rustin Parr 59
Serious Sam 59
Sudden Strike 59

strona 48 — GameBoy Color

Pokémon Silver i Gold – poradnik 48
Action Man 60
Batman: Chaos in Gotham 60
Inspector Gadget 60
Mario Tennis 60

strona 61 — Dreamcast

Spider-Man 61
Star Wars Demolition 61

strona 61 — PlayStation 2

Sky Odyssey 61
Zone of the Enders 61

strona 62 — Automaty

Confidential Mission 62
Sports Jam 62

strona 64 — Mam pytanie

PLAY odpowiada na pytania Czytelników, udziela rad oraz rozwiązuje problemy z grami i sprzętem 64

strona 65 — Sprzęt

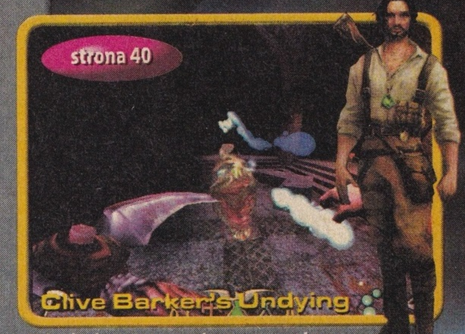
Pelican Rally 2 65
MP3 Player 65
Pokrowiec na GameBoya 65
Klipsch ProMedia 4.1 THX 65
Reel Pro Fishing Controller 65

strona 63 — Konkursy!

Rozwiązanie konkursu krzyżówkowego z PLAYA numer 5/2001 63
Największy konkurs pokémonowy 66

Adam Małysz znowu wygrywa! Bijemy rekordy w nowej grze o skokach narciarskich

Oto ostra jazda w amerykańskim stylu, czyli kolejne wyścigi superszybkich aut



Uzbrojeni w czary, rewolwer, a nawet kosę, usuwamy nieproszonych gości z domu przyjaciela

Po wizycie w tym wesołym miasteczku dostaniemy milion dolarów. Jeśli przeżyjemy!

Jedziemy na wakacje z Pikachu albo zostajemy w domu i opiekujemy się digimonami

Choć bohaterem tej automatowej strzelaniny nie jest James Bond, to i tak gra się świetnie!

migawki

Pecetowa gra roku na konsole!

Deus Ex, trójwymiarowa gra fabularno-zręcznościowa, ogłoszona przebojem roku 2000, zostanie wydana na konsolę PlayStation 2. Mroczny nastrój bliskiej przyszłości, teoria spisku, tajne organizacje i kosmici – posiadacze PlayStation 2 będą się zachwycać tymi atrakcjami już tej zimy.
By dopasować grę do standardów konsolowych, autorzy dokonają w niej pewnych zmian, między innymi uproszczą sterowanie.

Microsoft pod rękę z Capcomem

Te dwie firmy zawarły porozumienie, w wyniku którego Capcom rozpoczął prace nad grami na Xboxa. Pierwszą z nich będzie Genma Onimusha, rozwinięta wersja gry z PlayStation 2, w której wcielamy się w młodego samuraja wysłanego, by uratować porwaną księżniczkę. Następny w kolejce jest Dino Crisis 3, czyli zabawa w park jurajski z rozjuszonymi dinozaurami. Trzecia gra to Brain-Box – walki wielkich robotów.

Dodatek za darmo!

Ale niestety tylko dla posiadaczy pecetowej gry Icewind Dale i dodatku do niej: rozwinięcia pod tytułem Heart of Winter. Jeszcze w czerwcu ich posiadacze ściągną ze strony producenta gry (**www.interplay.com**) kolejny dodatek i przeżyją więcej przygód w Zapomnianych Krainach. Całość ma mieć rozmiar 75 MB, wzbogaca grę o nowe potwory, 40 dodatkowych przedmiotów magicznych oraz zupełnie nową przygodę, której akcja rozgrywa się w ponurym zamczysku.

Dodatek zachwyci nas ręcznie malowaną grafiką

Powstaje gra z Harry'm Potterem

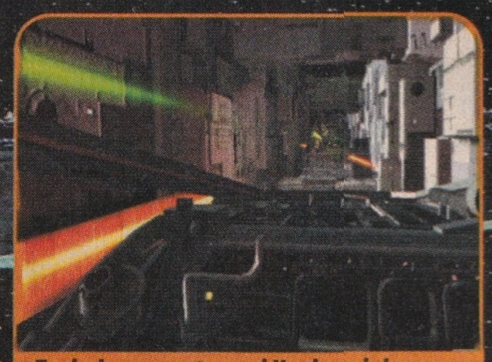
Najpotężniejszy wśród nieletnich czarodziejów pojawi się w grach firmy Electronic Arts. Powstaje cała seria tytułów na pecety i konsole opowiadających o losach tego popularnego bohatera. Pierwsza nosi tytuł Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Ta pełna przygód oraz akcji gra przeznaczona będzie dla odbiorców w wieku od 8 do 12 lat.

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... To nie zapowiedź kolejnej części gwiezdnej sagi, ale kilku najnowszych przebojów opartych na wątkach z filmu. Gwiezdne wojny znów atakują nasze pecety i konsole!

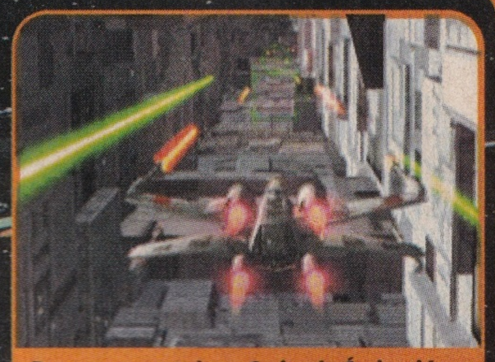
GWIEZDNE WOJNY

STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Druga część Rogue Squadron, hitu znanego z Nintendo 64 i pecetów, jest przygotowywana z myślą o konsoli Gamecube. Tym razem zasiadamy za sterami myśliwca X-wing już jako dowódca sławnego Szwadronu Łotrów. Będziemy też dowodzić innymi statkami Rebelii. Znajdą się wśród nich szybkie i zwrotne A-wingi, ciężkie i dobrze uzbrojone B-wingi oraz wysłużone myśliwce typu Y. Podczas wielu misji będziemy walczyć w przestrzeni kosmicznej i w pasach asteroidów. Odwiedzimy planety znane z Gwiezdnych wojen, takie jak pokryty gęstą dżunglą Yavin 4, pustynny Tatooine albo gazowy olbrzym Bespin. Jednym z zadań będzie zniszczenie Gwiazdy Śmierci – potężnej stacji bojowej Imperium. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, już jesienią sprawdzimy się jako piloci i dowódcy Rebelii!



Zasiadamy za sterami X-winga jak Luke Skywalker. Oby Moc była z nami!



Brawurowy atak na Gwiazdę Śmierci bez naszej pomocy zakończy się fiaskiem

Superniszczyciel Imperium i fregata klasy Nebulon B

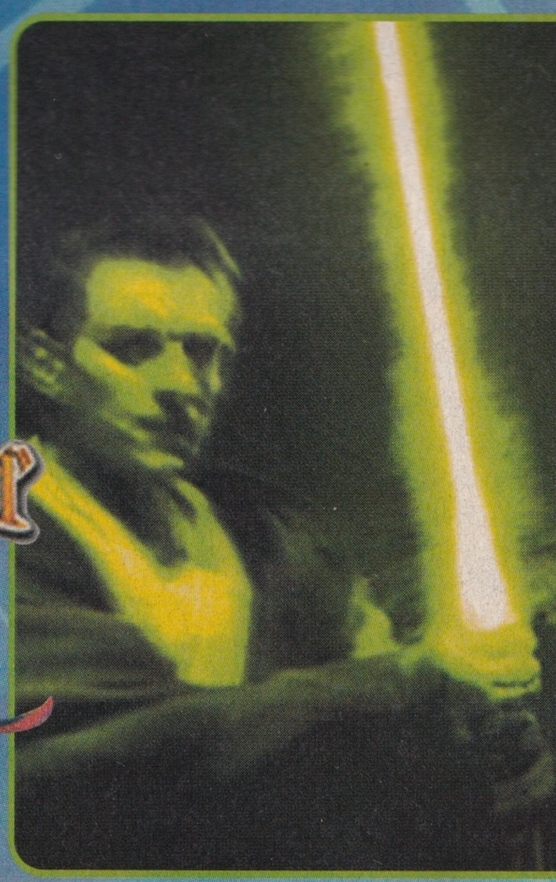
Eskadry X-Wingów to podstawa kosmicznej floty rebeliantów

Fot. © LucasFilm, Ltd

RACER REVENGE: RACER II

Osiem lat po sławnym wyścigu, w którym podły Sebulba przegrał z małym Anakinem Skywalkerem, ten pierwszy chce się zemścić za upokorzenie i znów rzuca chłopakowi wyzwanie. Jednak przez ten czas młody pilot szkolący się na Rycerza Jedi jeszcze bardziej rozwinął swoje talenty. Rozpoczyna się kolejna runda najszybszego i najbardziej morderczego wyścigu w Galaktyce.
W Racer Revenge będziemy mieć do dyspozycji 16 nowych podracerów, które mkną z prędkością niemal 1000 kilometrów na godzinę. Pojawią się też nowe postacie najlepszych pilotów w kosmosie i pięć nowych planet. Raz jeszcze odwiedzimy miejsca znane z pierwszej gry – między innymi pustynną trasę na Tatooine. Gra będzie miała różne tryby zabawy, takie jak jazda dowolna, turniej, walka z czasem oraz pojedynek. Wyścig rusza jesienią 2001 roku na konsoli PlayStation 2.

Trasy kosmicznych wyścigów zapierają dech w piersiach. Na pewno nie będziemy się nudzić. Sam widok wywołuje emocje!



Obi-Wan

Gracze przeżyli straszne rozczarowanie, gdy George Lucas ogłosił, że pecet nie ma dość mocy, by działała na nim trójwymiarowa zręcznościówka Obi–Wan. Gdy okazało się, że gra ukaże się na Xboxa, stało się jasne, że decyzja Lucasa ma wiele wspólnego z pieniędzmi Microsoftu.
Przygody młodego Obi–Wana Kenobiego przeżyją więc tylko właściciele Xboxów. Gra ukaże się w Stanach w listopadzie i zapowiada się dobrze. Dzięki analogowym gałkom sterowanie ma być proste. Obi–Wan będzie zadawał wymyślne ciosy mieczem świetlnym i odbijał strzały z blasterów.
Zwiedzimy podziemia planety Coruscant – stolicy Republiki, spaloną słońcem Tatooine i gwarne miasto Theed. Będziemy walczyć z przestępcami, handlarzami bronią, robotami bojowymi Federacji Handlowej, Ludźmi Pustyni, a nawet samym Darth Maulem.

Droidy bojowe Federacji nie są poważnym wyzwaniem dla Rycerza Jedi. Padają od kilku ciosów miecza

Używając Mocy, Obi–Wan będzie przewracać wrogów, poruszać przedmioty oraz bardzo szybko biegać

Niedźwiedziołak: stań się bestją łączącą siłę niedźwiedzia i rozum człowieka.

Bryła lawy: niszcz wrogów przywołując najgroźniejsze żywioły natury.

Wilkołak: przemień się w najdziksza istotę północnych krain.

Druid: potężny szaman żyjący na łonie przyrody. Włada wszystkimi żywiołami i posiada moc przeistaczania się w najbardziej niebezpieczne istoty. Jest uosobieniem nieokiełznanych sił natury.

ROZSZERZENIE GRY

DIABLO

LORD OF DESTRUCTION

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

migawki

Jedi Knight II

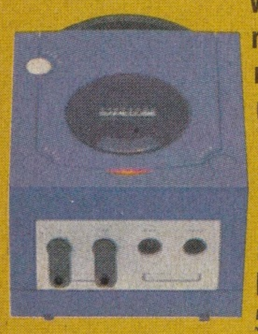
Pełny tytuł tej gry brzmi: Jedi Outcast – Jedi Knight II. Znowu wcielimy się w Kyle'a Katarna, najemnika, rebelianta i upadłego rycerza Jedi. Akcja rozgrywa się w kilka lat po wydarzeniach pokazanych w pierwszym Jedi Knight.

Nasz bohater wyczuwa kolejne zagrożenie, któremu stawi czoło. Obawia się jednak używać Mocy, aby nie ulec złudzie jej możliwości i nie przejść na Ciemną Stronę.

Zaletą tej pecetowej gry będzie grafika wykorzystująca program Quake'a III Arena. Nowe przygody Katarna przeżyjemy dopiero na wiosnę 2002 roku.

Ile za Gamecube'a?

Wiadomo już, że konsola Gamecube będzie kosztowała 199,95 dolarów (około 800 złotych). Wedle najnowszych zapowiedzi nowe dzieło Nintendo trafi do sklepów w Japonii we wrześniu, w USA w listopadzie, a w Europie – dopiero na początku 2002 roku.



Wśród zapowiadanych gier na nową konsolę są 11 Animal Forest, Kameo: Elements of Power, The Legend of Zelda, Mario Kart, Metroid Prim, Raven Blade oraz Star Fox Adventures: Dinosaur Planet. Gry na Gamecube'a mają kosztować około 50 dolarów (200 złotych).

Sztuczna Inteligencja na PC i Xboxa...

Powstaną gry komputerowe na podstawie A.I. – najnowszego filmu Stevena Spielberga. Te dwie litery oznaczają Artificial Intelligence – Sztuczną Inteligencję, czyli komputer, który myśli jak człowiek. Stworzeniem gier wykorzystujących wątki z filmu zajmie się Microsoft. Przygotowuje on trzy tytuły na Xboxa i przygodówkę na peceta.

Plakaty filmowe wyglądają dziwnie. Ciekawe, jaka będzie gra

...a Bruce Lee tylko na Xboxa

Kolejną ciekawie zapowiadającą się grą na Xboxa będzie Bruce Lee: Quest of the Dragon. Ta gra zawierająca filmowe sekwencje walki z najsłynniejszym mistrzem kung-fu w roli głównej ukaże się w przyszłym roku. Na razie wiadomo jedno: widowiskowych pojedynków w niej nie zabraknie.

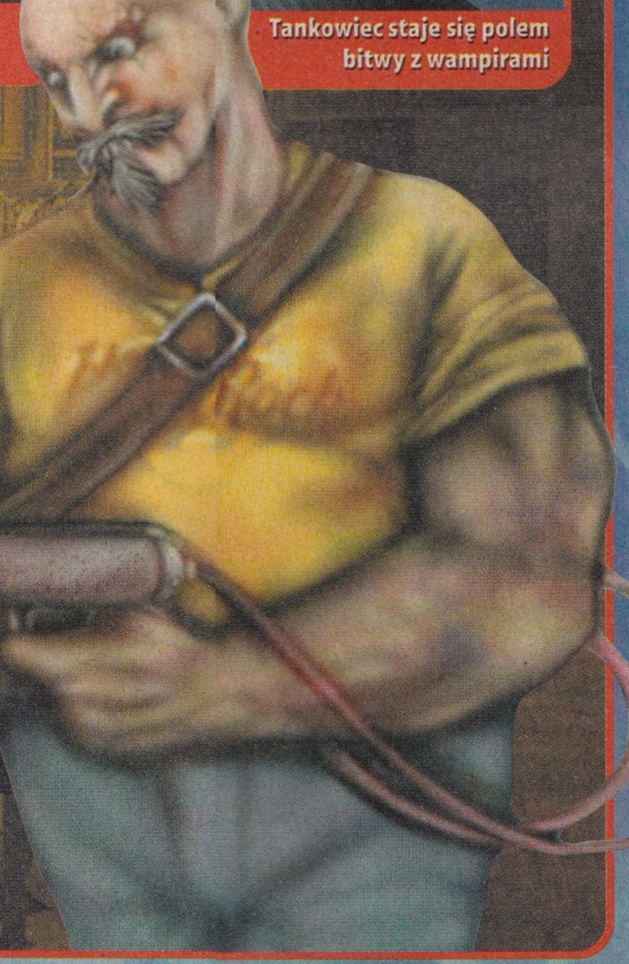
FROM DUSK TILL DAWN

Powstaje gra na motywach głośnego filmu **Od zmierzchu do świtu**, w którym wystąpili George Clooney i Quentin Tarantino. Znany rabuś banków Seth Gecko po śmierci brata i masakrze wampirów w lokalu Teety Twister zostaje ujęty przez policję. Płynie na wielkim tankowcu przerobionym na więzienie do Nowego Orleanu, gdzie ma zostać osądzony. Nocą na statku lądują śmigłowce z nowym transportem więźniów. Niestety wysiadają z nich wampiry, które szukają zemsty na gangsterze. Tę grę na peceta, która pojawi się we wrześniu 2001 przygotowuje Gamesquad (twórcy Devil Inside) oraz Hubert Chardot, autor cyklu Alone in the Dark.

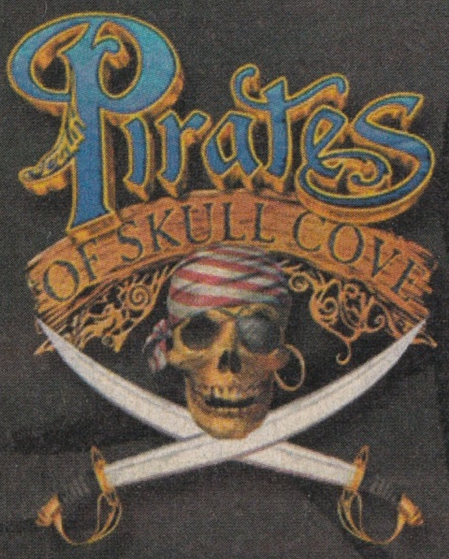
Realistyczne sceny walki sprawią, że będzie to gra tylko dla dorosłych

Tankowiec staje się polem bitwy z wampirami

Upiorne bestie tak samo jak w filmie przedstawione są z przymrużeniem oka. Jak widać, potwory nie robią wrażenia na takim doświadczonym przestępcy jak Seth Gecko



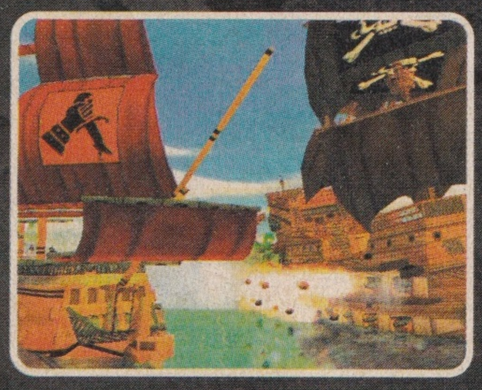
Pirates of Skull Cove



Naprzód! Do walki o hiszpańskie złoto!

Już niedługo poznamy kolejną dzielną i piękną bohaterkę, która ma szansę stać się sławna jak Lara Croft. Tym razem jest nią kapitan piratów Katarina De Leon. Kierujemy jej krokami w grze łączącej akcję i przygodę, zatytułowanej Pirates of Skull Cove.

Czekają nas wielkie bitwy morskie, zgiełk potyczek, salwy burtowe, pojedynki na szpady, tajemnicze tropikalne wyspy i szalone rejsy. Przeżyjemy je zimą tego roku, bawiąc się w piratów na PlayStation 2 lub Xboxie.



Strzały, trzask łamanych masztów i okrzyki korsarzy – pani kapitan nie patyczkuje się z tchórzliwymi kupcami!

Arctic Thunder

Choć lato w pełni, już myślimy o zimowych zabawach. Jedną z lepszych będzie Arctic Thunder, gra, w której pędzimy na śnieżnych ścigaczach i skuterach. Oprócz szalonego rajdu przez śnieżne górskie pustkowia czeka nas także walka z przymrużeniem oka. Aby dotrzeć na metę jako pierwsi, pozbywamy się konkurentów, walcząc z nimi na pięści, a także atomowe śnieżki, pociski i inne mordercze wynalazki.

Każda z postaci i każdy skuter mają swoje własne parametry i specjalne zdolności. Pędzimy po 12 trasach lub w kilka osób rywalizujemy na specjalnych arenach. Posiadacze PlayStation 2 i Xboxów ruszą do zimowego wyścigu już jesienią.

Pokochamy tę grę za uczucie pędu i śnieg sypiący się spod płóz

Gdy nie umiemy kogoś przegonić, strzelamy do niego

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983, 2001 Nintendo.

GAME BOY ADVANCE™

Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach!
Console quality gaming anywhere.

Nintendo®

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
53-031 Wrocław

migawki

Wojny robotów na superkonsolach

Robotech to serial animowany o wielkich robotach bojowych. Ta saga ciągnie się nieprzerwanie od 1985 roku i wciąż zdobywa nowych miłośników. Do serialu nawiązują też filmy anime, na przykład Macross. Obecnie zaś trwają prace nad grami na peceta i konsole nowej generacji, w których wcielimy się w postacie znane z Robotecha. Nareszcie sami zasiądziemy za sterami mechów, by walczyć z Obcymi! Pierwsza gra z cyklu ukaże się w 2002 roku.

Final Fantasy XI Online

Wiadomość, że jedenasta część tej wielkiej serii będzie grą internetową, była szokiem dla fanów. A teraz okazuje się, że aby w nią grać, bedziemy się zapisywać do serwisu PlayOnline firmy Square, który od kwietnia 2002 roku stanie się płatny! Za to sama gra ma być tańsza o mniej więcej 1/4. Final Fantasy XI ukaże się w marcu 2002 roku na konsolę PlayStation 2, a później być może także na pecety lub Xboxa.

Zadzwoń do Maksa Payne'a

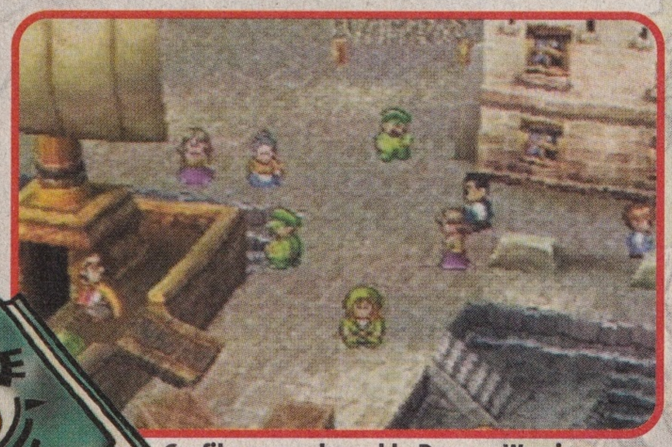
Pojawiła się tekstowa gra na telefony komórkowe nawiązująca do mającej się ukazać strzelaniny Max Payne. Bawimy się, odbierając i wysyłając wiadomości w formacie SMS. Cały pomysł to po prostu oryginalny sposób na wypromowanie gry. Przedstawia ona zainteresowanym cechy charakterystyczne Maksa, czyli filmowy klimat, dynamiczną akcję i trzymającą w napięciu fabułę rozgrywki. Szkoda, że nie umożliwia strzelania z dwóch pistoletów naraz!

Na plusie

Polskie tańce na PlayStation 2

Od premiery PlayStation 2 w Polsce nie minęło jeszcze pół roku, a już pojawiła się pierwsza całkowicie spolszczona gra na tę konsolę! Księga dżungli, bo to o niej mowa, to doskonała gra taneczna. Sprzedawana jest w komplecie ze specjalną matą, którą rozkładamy na podłodze i pląsamy. Brawo dla wydawcy, firmy LEM, i prosimy o więcej konsolowych gier po polsku!

Dragon Warrior VII



Grafikę w grach z cyklu Dragon Warrior trudno uznać za wybitną...

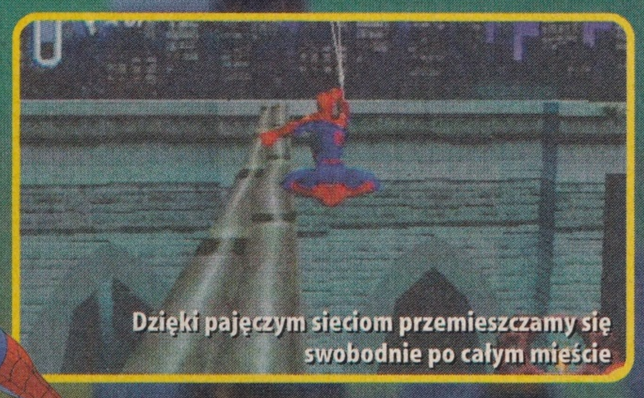
... ale nie sposób odmówić jej uroku. Miasta są gwarne i pełne ludzi śpieszących załatwiać swoje sprawy

Kolejna część cyklu o przygodach Smoczych Wojowników rozjaśni ostatnie dni konsoli PlayStation. Tym razem naszym bohaterem będzie zwykły rybak ze Wschodniej Wyspy. Na początku gry prowadzi on szczęśliwy, ale monotonny żywot na niewielkiej wysepce. Cały świat wydaje się spokojnym miejscem. Jednak później odkrywamy prawdę o tym, że kraina, w której przyszło nam żyć, nie była kiedyś archipelagiem małych wysepek rozrzuconych po oceanie. Razem z grupą wiernych przyjaciół cofamy się w przeszłość. Wracamy do dni, kiedy świat składał się z wielkich kontynentów i odkrywamy przyczynę katastrofy tak potężnej, że zmieniła oblicze wszystkich lądów.

Dragon Warrior VII trafi do sklepów na jesieni tego roku i z pewnością nie będzie rewolucją w dziedzinie gier fabularnych. Jednak ciekawy system rozwoju postaci, dzięki któremu w dowolnym momencie gry decydujemy, czy chcemy być wojownikiem, magiem, mnichem, kupcem, złodziejem lub bardem sprawi, że przy grze spędzimy wiele godzin.

Od razu widać, że książę to zawadiaka i poszukiwacz przygód

SPIDER-MAN 2
Enter Electro



Dzięki pajęczym sieciom przemieszczamy się swobodnie po całym mieście

Raz jeszcze jako człowiek pająk wymierzymy sprawiedliwość przestępcom i obronimy niewinnych. Część druga tej gry na PlayStation graficznie nie będzie się różnić od poprzedniej. Jednak autorzy kładą większy nacisk na rozwiązywanie zagadek. Do walki z przestępcami, rabusiami banków i arcyłotrami będziemy wykorzystywać pajęcze moce Spider-Mana i różne znajdowane przedmioty. Naszą podstawową bronią będzie spryt i pomysłowość – pięści spadają na drugie miejsce. Nowe przygody jako Spider-Man przeżyjemy już na jesieni.

DROPSHIP

Symulatory pojazdów latających na PlayStation 2 wyglądają zachwycająco

Pomysł na tę grę przygotowywaną na PlayStation 2 jest prosty. Jako pilot statku desantowego mamy za zadanie dostarczanie żołnierzy na linię frontu, dokonywanie zrzutów za pozycjami wroga i atakowanie przyczółków przeciwnika. Staczamy podniebne pojedynki, niszczymy obiekty wroga za pomocą rakiet i ognia karabinów maszynowych. Wykonujemy też akcje zwiadowcze, osłaniamy własne wojska i bronimy baz. Mocną stroną gry jest oczywiście grafika, przepiękne projekty smukłych pojazdów i zapierające dech w piersiach krajobrazy. Dropship rozpocznie zrzuty w pierwszym kwartale 2002 roku.

KLOCKI SPIELBERGA

Podczas pokazu nowych klocków w rolę reżyserów wcielili się znani aktorzy. Na zdjęciu Dorota Stalińska

Najnowszy produkt Lego firmuje nazwiskiem sam Steven Spielberg! Zestaw Lego Studio pozwala nam tworzyć własne filmy z bohaterami z klocków. W komplecie mamy kamerkę podłączaną do peceta, prosty program do montażu i makietę planu filmowego. Dzięki instrukcji i multimedialnemu samouczkowi już po kilku minutach tworzymy pierwsze ujęcia. Producent organizuje konkurs, aby odkryć młode talenty – sam Spielberg pierwszy film nakręcił w wieku 12 lat! Zestaw jest niestety drogi: kosztuje około 900 złotych.

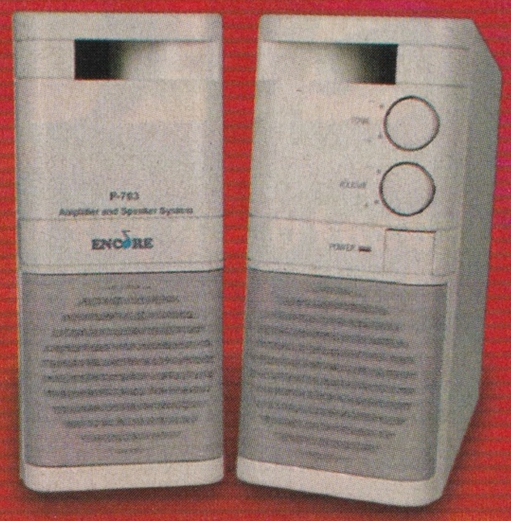
JESTEM SŁUCHAWKĄ, WIĘC SŁUCHAM!

Dostępny na naszym rynku model DSP-500 firmy Plantronics ułatwia korzystanie z programów wyposażonych w system rozpoznawania mowy. Dzieje się tak dzięki trzem wbudowanym w słuchawki procesorom. W komplecie jest oprogramowanie Quick-Adjust służące do dostrajania mikrofonu do naszych potrzeb. Dzięki złączu USB nie potrzebujemy karty dźwiękowej. Cena zestawu wynosi około 800 złotych.

zestawy głośników aktywnych

P 703

MOC 80 W PMPO
Regulacja tonów



XP 500

MOC 850 W PMPO
Woofer z satelitami
Efekt „surround"
Satelity dwudrożne

XP 250

MOC 700 W PMPO
Woofer z satelitami
Woofer posiada
2 głośniki niskotonowe

01-248 Warszawa | ul. Jana Kazimierza 1/29 | tel. 022/836-16-65 | fax 022/836-14-33 | www.bhstawicki.com.pl | e-mail: biuro@bhstawicki.com.pl

biuro handlowe
STAWICKI S.C.

ENCORE

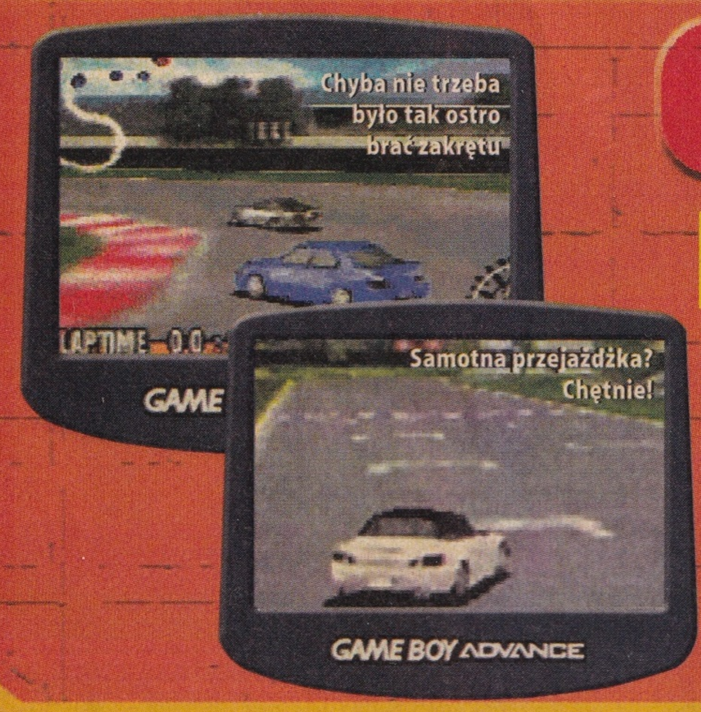
W to się gra

Na nowego GameBoya Advance ukazało się już wiele gier. Które są genialne, a które tylko dobre? Poniżej prezentujemy największe hity i najbardziej oczekiwane zapowiedzi

Mario Kart

Te wyścigi malutkich samochodzików stały się jednym z największych przebojów na GameBoya Advance. Są niesamowicie dynamiczne – w ogóle nie mamy czasu na myślenie! Pędzimy przed siebie, zbieramy porozrzucane na trasie przedmioty i używamy ich, aby pomóc sobie albo przeszkodzić innym. Spotykamy wąsatego Maria, złotowłosą księżniczkę Peach, Yoshiego o zielonych łuskach i innych ukochanych przez graczy bohaterów najsłynniejszych gier firmy Nintendo.

Jeśli chcemy, gramy nawet z trojgiem przyjaciół przez kabelek łączący konsole. A co najciekawsze, do zabawy wystarcza tylko jeden egzemplarz gry umieszczony w jednej konsolce! Potrzebne dane są z niej automatycznie przesyłane do GameBoyów pozostałych graczy.
Mario Kart Advance to przepiękna gra. Przyjemność znajdują w niej zarówno starzy wyjadacze, jak i początkujący gracze, którzy dopiero poznają świat konsol.



Advance GTA

Ileż to razy siadaliśmy w samochodzie i kręciliśmy kierownicą, marząc o wyścigach na drogach całego świata! Nasze marzenia spełniają się dzięki grom. Niestety, słabiutkie kieszonkowe konsolki nie zapewniały nam jak dotąd wystarczająco mocnych wrażeń.
Wraz z pojawieniem się Advance GTA sytuacja uległa zmianie. To, co widzimy na ekraniku, jest niesamowite! Samochody i trasy przypominają te, które widzieliśmy w grach na duże konsole. Jeździmy autami znanych marek. Do wyboru są Subaru, Nissan, Toyota i wiele innych aut. Ścigamy się na jednej z ponad 30 tras. Bawimy się też w mechanika i ulepszamy nasz samochód.
Ta gra to po prostu perełka – wygląda świetnie, a steruje się prosto. Advance GTA jest doskonałą rozrywką na słoneczną nadmorską plażę albo deszczowe wieczory na Mazurach!

F-Zero

W F-Zero Advance sterujemy nietypowym pojazdem: ni to odrzutowym samochodem, ni to poduszkowcem. Zresztą nie ma się co zastanawiać nad nazewnictwem: grunt, że rozwija on olbrzymie prędkości!
Jak na wyścigi latających pojazdów przystało, gra trzyma nas w napięciu przez cały czas rozgrywki niczym sławny WipeOut na PlayStation. Trasy są pełne zakrętów i dotarcie na metę na punktowanym miejscu wymaga od nas dobrego opanowania techniki lotu i żelaznych nerwów. Pojazdy różnią się – jeden jest szybszy, ale trudniej nim sterować, inny świetnie wchodzi w zakręty, ale niełatwo dopędza czołówkę. W miarę postępów i kolejnych zwycięstw zyskujemy dostęp do ukrytych pojazdów, dużo lepszych niż te, które mamy do wyboru na początku. Gra staje się przez to ciekawsza i dłuższa.
F-Zero to wyścigi w sam raz dla osób które lubią superszybką jazdę na krawędzi ryzyka i Advance GT oraz Mario Kart sa dla nich za wolne.

na GBA

Castlevania

Zabicie Drakuli to trudna sprawa. Sądząc po liczbie gier, w których zmagamy się ze złowrogim księciem wampirów – jest to wręcz niemożliwe. Ale za to jak przyjemnie jest to wręcz z jego sługusami!
Castlevania: Circle of the Moon to gra przygodowa. Bardziej jednak przypomina przygody Lary Croft, często bowiem używamy broni, walczymy ze szkieletami, bykami ziejącymi ogniem i innymi potworami.
Grafika jest dwuwymiarowa, ale na dużym ekraniku GameBoya Advance wygląda pięknie.
Zwiedzając zamek Drakuli, zdmuchujemy świece i zdobywamy przydatne przedmioty. W podróży pomaga nam mapa. Wielokrotnie wracamy w te same miejsca, wyszukując nowych wrogów i ukryte przejścia do tajemniczych komnat.

zapowiedzi - zapowiedzi - zapowiedzi - zapowiedzi - zapowiedz

Tony Hawk's Pro Skater 2

Czy trzeba mówić coś więcej o tej grze? Obrazki oraz filmy z niej zachwycają każdego. Już teraz jest pewne, że Tony Hawk's Pro Skater 2 na GameBoya Advance stanie się przebojem wśród gier sportowych na tę konsolę.
Do naszej dyspozycji oddanych zostanie kilkunastu znakomitych zawodników i sześć tras (w tym kilka ukrytych) oraz różne tryby gry. A wszystko po to, żeby zabawę uczynić jak najprzyjemniejszą i jak najdłuższą.
Niestety wiemy już także, czego zabraknie w Tony Hawk's Pro Skater 2. Nie będziemy tworzyć własnych zawodników ani tras. Nie będzie też niestety pojedynków z kolegą – gra nie wykorzystuje kabla łączącego konsole. Ale i tak cieszymy się, że niedługo pomkniemy szybko i wysoko, ponad chodnikami i ulicami miasta!

Spider-Man: Mysterio's Menace

Nowa odsłona przygód człowieka pająka, przez Amerykanów zwanego zdrobniale Spidey, ukaże się także na GameBoya Advance. Tyle wiemy na pewno – firma Activision opublikowała na razie tylko kilka obrazków z gry. Twórcy nie zdradzili żadnych szczegółów na temat fabuły. Jednak to, co widzimy na obrazkach, budzi nadzieję.
Liczymy na to, że Spider-Man będzie doskonałą grą akcji, w której poskaczemy sobie po dachach budynków. W przerwach między kopaniem podłych nikczemników i ściganiem kryminalistów będziemy przemykać po ścianach ogromnych wieżowców jak mu... eee... jak pająki. Niestety nie wiemy, kiedy znów przyjdzie czas na wyciągnięcie z szafy czerwono-niebieskiego obcisłego wdzianka – producent jeszcze nie ogłosił terminu wydania gry.

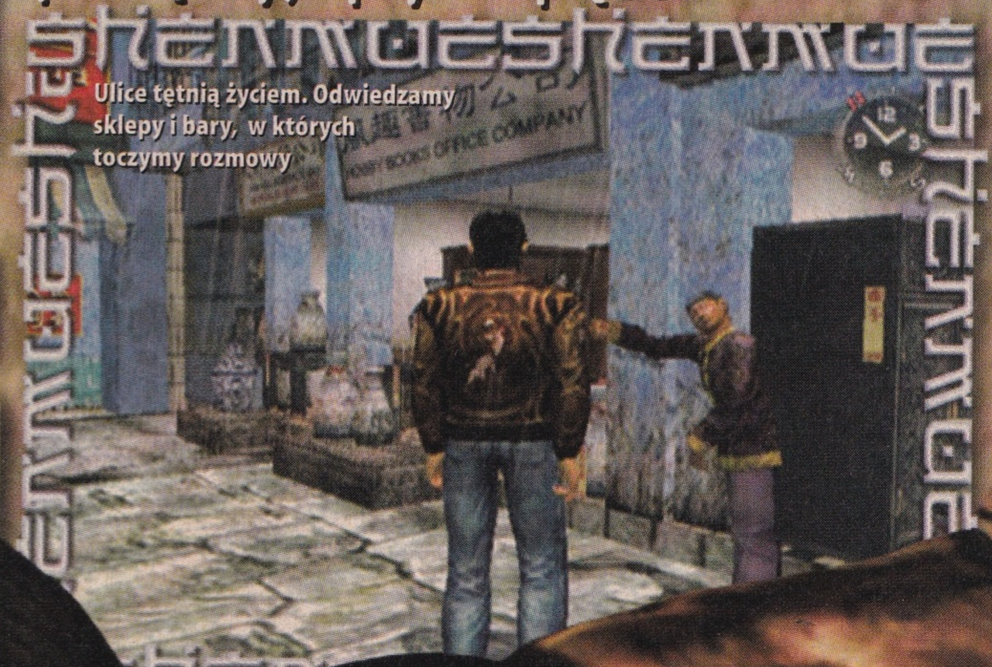
Super Street Fighter II Advance

Wszyscy znamy serię gier Street Fighter. Nawet GameBoy Color doczekał się swojej wersji tej doskonałej dwuwymiarowej bijatyki. Nic więc dziwnego, że firma Capcom przygotowuje też wydanie na GameBoya Advance. Wiemy już, że zagramy z kolegą przez kabel łączący konsolki. Niestety do takiej rozgrywki potrzebować będziemy dwóch kartridżów z grą.
Pomimo małej liczby przycisków w GameBoyu Advance jesteśmy pewni, że walka będzie wciągająca. Na obrazkach widać, że gra wygląda efektownie... nie, to złe słowo. Gra wygląda oszałamiająco! Nie możemy się doczekać daty premiery. A wtedy... Hadouken!

Reportaż

Słodki smak zemsty

Przed dziobem wielkiego tankowca widzimy wzgórza i wieżowce Hongkongu. By przetrwać w tym mieście, młody Ryo Hazuki użyje pieniędzy, sprytu i pięści


Ulice tętnią życiem. Odwiedzamy sklepy i bary, w których toczymy rozmowy

Ryo szuka tajemniczego Chińczyka – mordercy swojego ojca

Pięknie tu. Ale gdzie są ludzie?

Najpiękniejsza gra na Dreamcasta! Tak na widok Shenmue 2 reagowali gracze i fachowcy zwiedzający zakończone niedawno targi E3. Pamiętamy przepych, jakim zachwycała pierwsza część, więc nie jest to zaskoczenie. Choć trudno uwierzyć, że Shenmue 2 będzie jeszcze piękniejsza!

Buddyjska świątynia?! Czyżby Ryo chciał zostać mnichem?

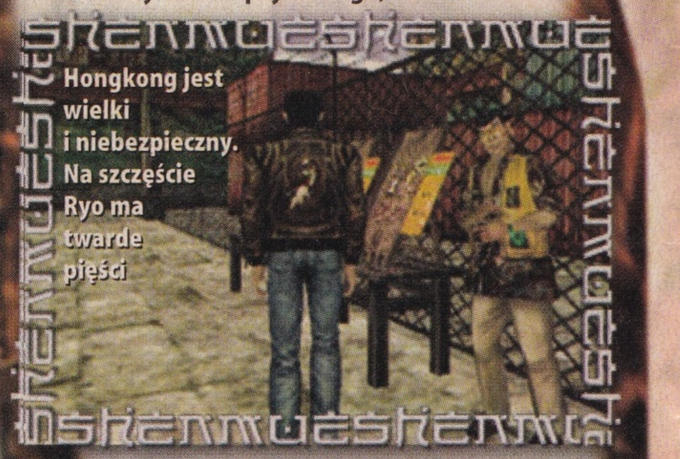
Przygoda zaczyna się w portowej dzielnicy Hongkongu. Nasz bohater Ryo Hazuki opuszcza pokład tankowca, na którym przybył z ojczystej Japonii. Ma tylko trochę gotówki, swój spryt i parę szybkich jak błyskawice pięści. Gnany chęcią zemsty zapuszcza się w obce miasto w poszukiwaniu tropu, który doprowadzi go do zabójcy ojca.

Teren, po którym się poruszamy, będzie znacznie większy niż w pierwszej części gry. Kopie prawdziwych budynków z Hongkongu ułatwiają orientację, oczywiście osobom które znają to miasto jak własną kieszeń. Na szczęście autorzy gry udoskonalili mapę, dzięki czemu trudno się zgubić.

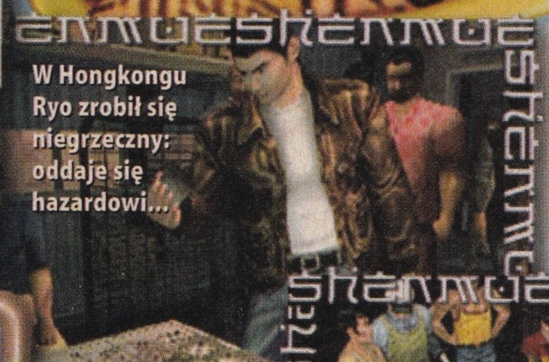
Przebieg rozgrywki został zmieniony i jest ona teraz szybsza. Cieszy nas wprowadzenie opcji Wait, która skraca czas oczekiwania na spotkanie z ważnymi postaciami. Zamiast się szwendać i szukać guza, wciskamy jeden przycisk i oszczędzamy masę czasu. Autor gry, genialny Yu Suzuki zadbał również o nowy zestaw ciosów, których opanowanie daje wiele satysfakcji.

Przerywniki filmowe mają być prawdziwymi arcydziełami. Po obejrzeniu jednego z nich nie możemy się doczekać kolejnej scenki. Fragment, w którym stary mistrz wschodnich sztuk walki roztrzaskuje drzewo na tysiące odłamków, wywiera nie mniejsze wrażenie, niż ujęcia ze sławnego Matriksa. Także tryb Quick Time Event uległ rozbudowie i już nie będzie wystarczało naciskanie pojedynczego klawisza w odpowiedniej chwili. Nasz wpływ na zachowanie Ryo będzie w tych momentach większy.

W Shenmue 2 spotkamy więcej postaci niż w pierwszej części i wreszcie pojawią się zatłoczone miejsca. Modele postaci będą starannie wykonane i – co jest niespotykane – wielkie znaczenie ma ich mimika i gestykulacja. Jeśli drzemie w nas dusza detektywa lub psychologa, z zachowania postaci wyciągniemy wiele interesujących wniosków.


Hongkong jest wielki i niebezpieczny. Na szczęście Ryo ma twarde pięści

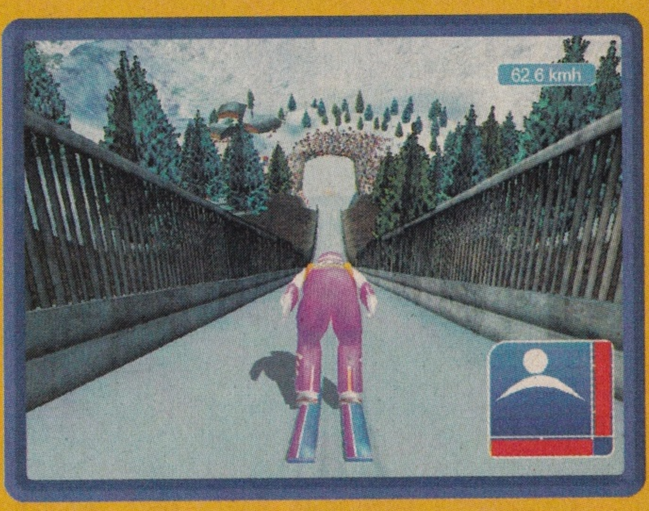
Shenmue 2 trafi do sklepów jesienią tego roku. Gra jest w tej chwili dopieszczana przez skrupulatnych Japończyków, ale już jesteśmy pewni, że stanie się wielkim hitem przedgwiazdkowego szaleństwa. W każdym razie my już uczymy się na pamięć planu Hongkongu.


W Hongkongu Ryo zrobił się niegrzeczny: oddaje się hazardowi...

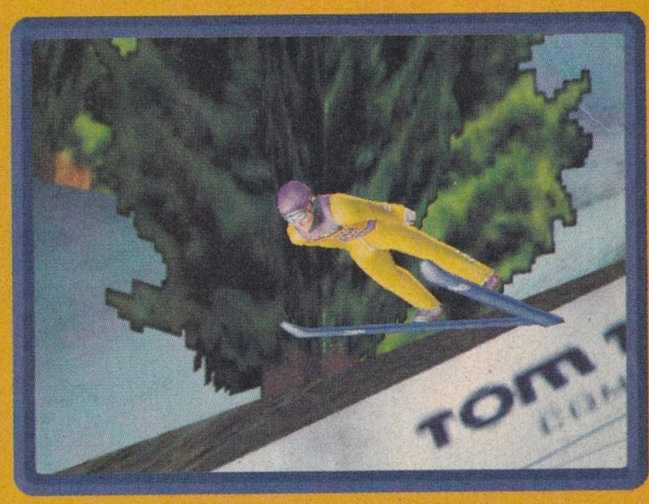
...a także siłuje się na rękę z podejrzanymi typami. Mamy nadzieję, że wygra

dobra GRA

JUŻ W KIOSKACH



Realistyczny model skoku uwzględniający rozbieg, wybicie z progu, lot i lądowanie



Zapierająca dech w piersiach trójwymiarowa grafika w rozdzielczości nawet 1280 na 960 punktów

Centrum sprzedaży wysyłkowej

0 801 120 003

lub (022) 608 40 07

Zadzwoń i zamów

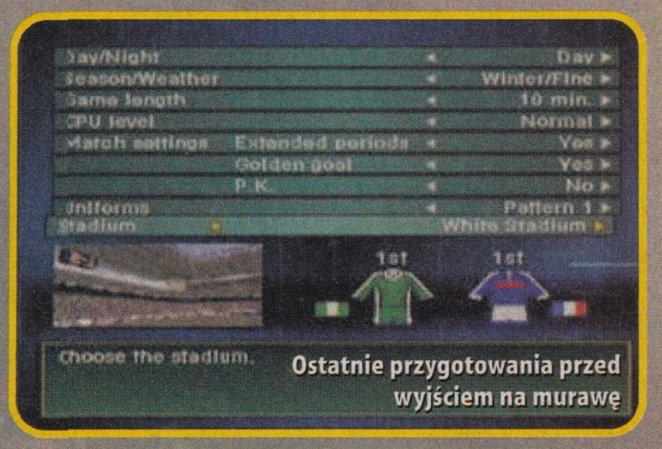
– nie płacisz kosztów przesyłki!

ISS 2

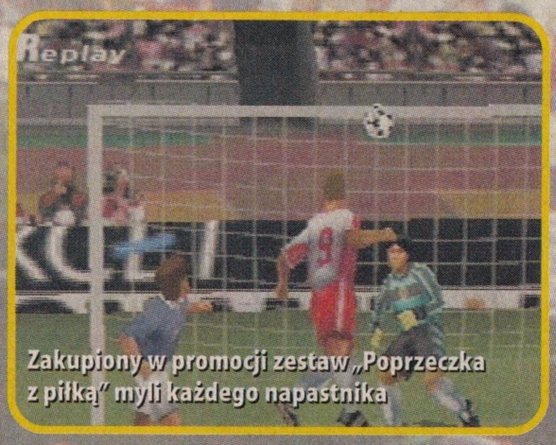
Oto jedna z ostatnich wielkich gier na PlayStation. Szkoda że „jedna z ostatnich", ale za to naprawdę jest WIELKA

MISTRZOWSKI FINAŁ

Na początku wita nas ładny film wprowadzający. Bez trudu rozpoznajemy występujących w nim zawodników – prawdziwe gwiazdy futbolu. Następnie decydujemy, czy chcemy rozegrać jeden mecz czy też wybieramy drużyny do ligi mistrzów, pucharu, reprezentację narodową bądź drużynę klubową i zaczynamy zabawę.
Gdy wybieramy rozgrywkę w lidze mistrzów, za zdobyte punkty kupujemy zawodników. Rozgrywając cały sezon, zwracamy uwagę na kondycję piłkarzy, ich formę, stan zdrowia oraz liczbę kartek, które otrzymali.
Jest oczywiście tryb dla wielu graczy, od walki jeden na jednego po zabawę czterech osób grających w tej samej drużynie.
Jeśli uruchamiamy tryb rozgrywki z jednym kolegą bądź gramy sami, wybieramy tylko stadion, pogodę, porę roku, stroje oraz rodzaj sterowania i przechodzimy do ekranu taktyk. Podejmujemy decyzję o tym, który z 22 piłkarzy szerokiej kadry wybiegnie na murawę, a kto posiedzi na ławce rezerwowych, który z nich zostanie kapitanem oraz kto będzie wykonywał rzuty wolne, a kto karne. Dostosowujemy taktykę drużyny do naszego stylu gry. Przypisując różnego rodzaju strategie do przycisków, decydujemy, jakie zagrania stosują w czasie meczu nasi chłopcy: na przykład czy grają z kontry czy też przeprowadzają ataki prawą lub lewą stroną.
Poza taktyką oraz wyborem zawodników zmieniamy również ustawienia graczy na boisku. A teraz... Uff... Koniec kombinowania. Nareszcie rozpoczynamy wielki mecz!
Oczywiście początkujący gracze nie muszą sobie tym wszystkim zawracać głowy, ale w miarę zagłębiania się w tajniki ISS 2 każdy dostrzega, że bez dopracowania rozmaitych ważnych detali nie sposób wygrać z wymagającym przeciwnikiem.
Drużyna wybiega na murawę, widzimy zapełnione przez publiczność trybuny i szczegółowe modele zawodników. Sylwetki piłkarzy zachowują proporcje. Niestety w grze nie znajdujemy prawdziwych nazwisk zawodników. Po boisku biegają jacyś dziwni kopacze, tacy jak Zedane czy Owin. Jednak każdy, kto choć trochę zna się na futbolu, bez trudu rozpoznaje łysawego kapitana Francji czy szybkiego młodziana grającego w ataku drużyny Anglii. Zawodnicy mają charakterystyczny wygląd – począwszy od budowy ciała, a na fryzurze skończywszy!
Przed gwizdkiem zmieniamy ustawienia kamery oraz szybkość rozgrywki. Najlepiej gra się po ustawieniu kamery na Wide i przy maksymalnej prędkości. Mamy wtedy dobry przegląd sytuacji na boisku, a wydarzenia na ekranie przebiegają szybko. Poza tym jest też opcja włączenia i wyłączenia głosu komentatora.
Przy ustawieniach widoku według podanych wyżej wskazówek wydarzenia na ekranie przypominają telewizyjną relację z meczu. Animacja jest płynna, ale grafika trochę toporna. Mimo to nie ma w tej chwili drugiej tak realistycznej i wciągającej gry tego gatunku na PlayStation.
ISS 2 wykorzystuje wszystkie przyciski na padzie. Nasi zawodnicy różnie re-



Ostatnie przygotowania przed wyjściem na murawę



Zakupiony w promocji zestaw „Poprzeczka z piłką" myli każdego napastnika

OCENA **9,7** Genialna

ISS Pro Evolution 2

PSX, PC, N64, GBC, DC, PS2

Producent: Konami
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: sportowa 249 zł

O co tu chodzi: perfekcyjnie opanować reguły gry i strzelić przeciwnikowi jak najwięcej bramek
Przebieg gry: najbardziej realistyczna piłka nożna na PlayStation. Nogi same skaczą, gdy widzimy zawodników w akcji!

Liczba graczy: 1-4
Prawdziwe nazwiska: brak
Reprezentacja Polski: jest
Liczba drużyn: 54
Przemoc: karana przez sędziego

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8 MB

Ta gra ma plusy, plusy i tylko plusy
Brak!

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

WINNING ELEVEN 5

Oto i polska drużyna. Aż chce się grać!

NASZ JEDYNIE SŁUSZNY I OBIEKTYWNY SYSTEM OCEN

1 Nazwa gry
Tu podajemy nazwę gry. Wbrew pozorom jest to ważna informacja. Istnieje wiele gier, które poza podobną nazwą nie mają ze sobą nic wspólnego

2 Ocena
To najważniejsza część tabelki. W czerwonym kółku umieszczony jest rezultat dziesiątków godzin wnikliwych testów. Nasza skala ocen jest prosta i bezlitosna:

0,0 – 2,9	Niedostateczna
3,0 – 4,9	Mierna
5,0 – 5,9	Dostateczna
6,0 – 6,9	Dobra/Dobra plus
7,0 – 7,9	Bardzo dobra
8,0 – 8,9	Celująca
9,0 – 9,9	Genialna

OCENA **9,0** Genialna

1 Banjo-Tooie

PSX, PC, N64, GBC, DC, PS2

Producent: Rareware
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: platformówka 369 zł

4 O co tu chodzi: pokonać złą Gruntildę i jej podstępnych sługusów i tym samym ocalić świat jak zwykle
Przebieg gry: chodzimy, skaczemy, fruwamy i dziobiemy, niedźwiedzie łapy zamieniamy na ptasie skrzydła

3

5 Liczba graczy: 1-4
Liczba postaci: 150
Liczba minigierek: 15
Liczba bossów: 13
Przemoc: wersja dla dzieci

6 Wykorzystuje: Moduł wibracyjny Rumble Pack

7 Wspaniała grafika, świetna zabawa
Nie ma minusów! Poza ceną...

8 TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

3 Platformy sprzętowe
Testujemy wyłącznie gry, które ukazały się na konsole i komputery dostępne w Polsce: PlayStation (PSX), GameBoya Color (GBC), peceta (PC), PlayStation 2 (PS2), Nintendo 64 (N64) i Dreamcasta (DC)
Zakładka z czerwoną kropką oznacza wersję gry, której dotyczy tabelka
Zakładka z niebieską kropką oznacza, że istnieje wersja na ten sprzęt

4 Informacje o grze
Podstawowe wiadomości o grze: producent, wersja językowa, cena, typ gry, o co w niej chodzi, na czym polega – wszystko w skondensowanej pigułce

5 Dane techniczne
Liczby, fakty, liczby, fakty. Liczba graczy, etapów, typów broni, zagęszczenie przemocy i tak dalej – dobrane zależnie od typu gry

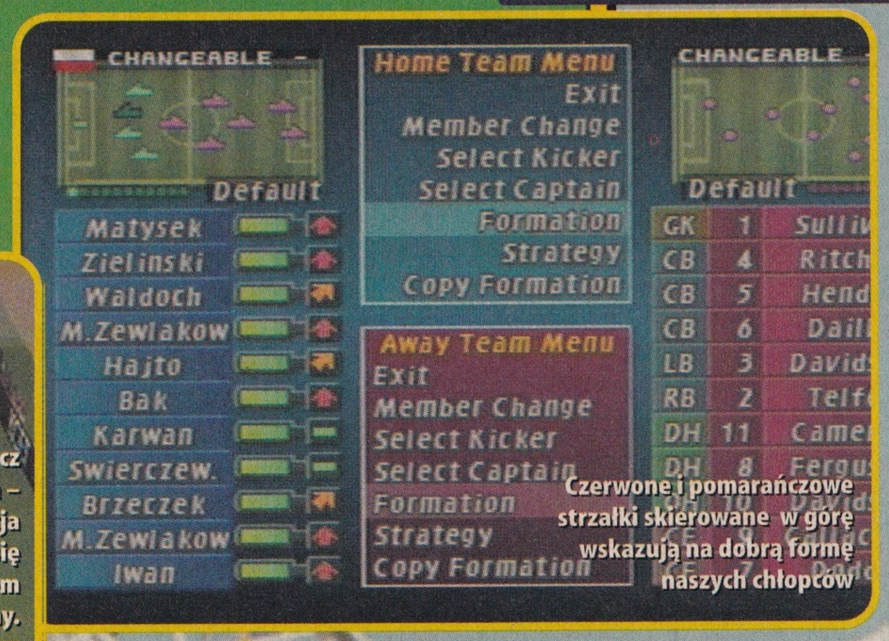
6 Sprzęt
W wypadku gier na peceta podajemy tu konfigurację, przy której granie przestaje być męką i staje się przyjemne. Pisząc o grze konsolowej, wymieniamy wykorzystywane przez nią akcesoria

7 Za i przeciw
Zalety (zielona strzałka) i wady (czerwona) przedstawione w zwięzłych słowach

8 Oceny szczegółowe
Słupki w kolorze starego złota pokazują, jak nasi eksperci oceniają po kolei: stopień trudności, jakość dźwięku, grafikę oraz przyjemność z gry

POLSKIE ORŁY

Po prawej stronie widzimy, jak w opinii autorów z Konami wygląda skład polskiej reprezentacji. Jak widać, nie jest on aktualny – brakuje nawet Emmanuela Olisadebe



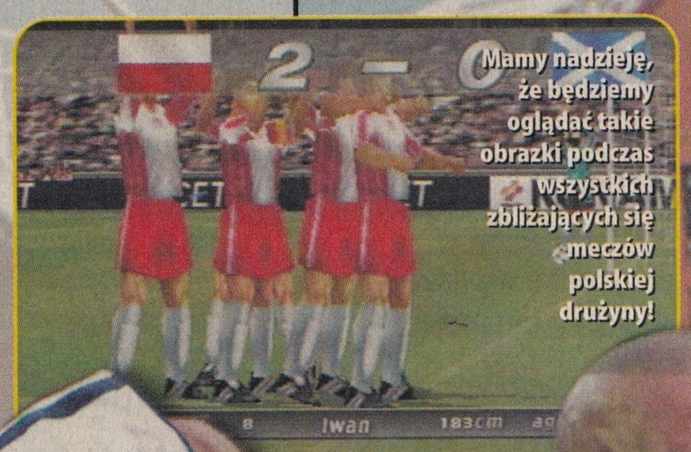
Czerwone i pomarańczowe strzałki skierowane w górę wskazują na dobrą formę naszych chłopców

Wirtualny mecz Polska – Szkocja zakończył się zwycięstwem naszej drużyny. Szkoda, że w rzeczywistości było inaczej

agują na ich naciśnięcie w zależności od tego, na której połowie boiska toczy się akcja oraz kto jest przy piłce. Na przykład jeżeli jesteśmy przy piłce i naciskamy trójkąt, to zawodnik podaje piłkę „na dojście" najbliższemu koledze. Z kolei naciśnięcie tego samego przycisku, kiedy napastnik z futbolówką przy nodze pędzi na naszą bramkę, powoduje że bramkarz wybiega w jego stronę. Przyciśnięcie kwadratu to strzał, wyskok do główki albo nawet do widowiskowej ewolucji. Wszystko zależy od sytuacji.

Realistyczne zachowanie piłki i wysoka sztuczna inteligencja zawodników podnoszą atrakcyjność gry. Każdy piłkarz opisany jest przez kilkanaście współczynników. Co ważne, te wskaźniki przekładają się na zachowanie się gracza na murawie. David Beckham rzeczywiście doskonale dogrywa piłkę kolegom, potężne strzały Carlosa niemal rozpruwają siatkę, a Oliver Bierhoff wybornie gra głową.

ISS Pro Evolution 2 to wspaniała piłkarska rozrywka. Piękny prezent od firmy Konami dla wszystkich miłośników futbolu i... PlayStation.



Mamy nadzieję, że będziemy oglądać takie obrazki podczas wszystkich zbliżających się meczów polskiej drużyny!

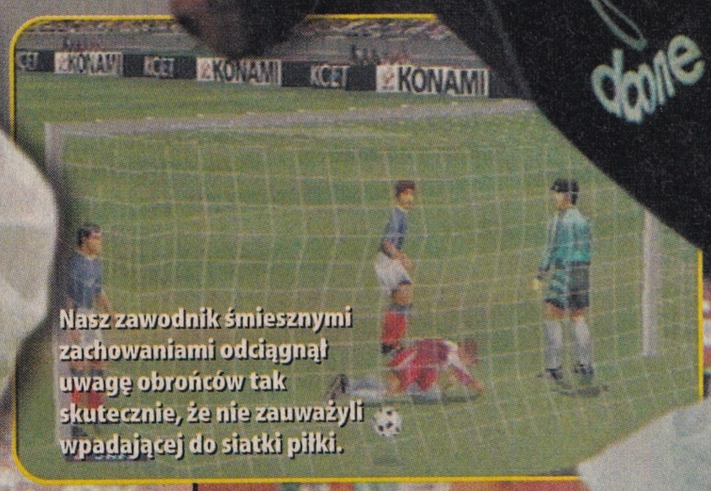
Akcja na boisku przebiega szybko i emocjonująco

RZUTY WOLNE

Davor Suker nie pudłuje w takich sytuacjach

Przygotowując się do rzutu wolnego, widzimy tylko mur i strzelającego zawodnika. Wchodzimy do ekranu statystyk i wybieramy gracza ●, który go wykona. Do strzałów należy wybierać zawodnika o dobrej celności ●, potrafiącego podkręcać ●. Przydaje się też, aby silnie strzelał. Po przyciśnięciu strzału czekamy, aż pasek naciągnie się do około 3/4, po czym puszczamy przycisk i naciskamy kierunek, w którym chcemy podkręcić piłkę. Jeżeli uderzamy z odległości poniżej 25 metrów, w momencie strzału naciskamy kwadrat. Dzięki temu piłka zostaje podbita do góry. Jeżeli strzelamy z odległości 25-30 metrów, naciskamy kwadrat i kierunek. Strzały z więcej niż 30 metrów wykonujemy, naciskając górę i kwadrat jednocześnie.

Dobrze uderzona piłka wpada do siatki obok bezsilnego bramkarza



Nasz zawodnik śmiesznymi zachowaniami odciągnął uwagę obrońców tak skutecznie, że nie zauważyli wpadającej do siatki piłki.

A w co będziemy grać na PlayStation 2? Jeśli szczęście nam dopisze, to w Winning Eleven 5! To kolejna świetna japońska gra piłkarska. W jej najnowszej edycji wielkim zmianom ulegnie grafika. Będzie śliczna i każdy mecz ma do złudzenia przypominać telewizyjną transmisję.

Poprawiony ma też zostać sam system gry – głównym dodatkiem będzie wprowadzenie kilku rodzajów poruszania się z piłką. Zawodnicy przedstawieni w tej części gry mają jeszcze bardziej przypominać gwiazdy piłki nożnej, znacznie bardziej aktualne będą też składy drużyn, co zresztą widać na obrazku obok. Podsumowując – świetna gra. Szkoda, że na razie jest dostępna tylko w Japonii. Nie tracimy jednak nadziei i czekamy na europejskie wydanie.

fot. BE&W, East News, montaż: PLAY

bijatyki

Efektowne ciosy, dynamiczna akcja, potężni wojownicy i niezapomniane pojedynki z kolegami – oto dlaczego kochamy bijatyki. PLAY zaprasza na megaprzegląd. Round 1! Fight!

CIOSY, RZUTY I COMBOSY

Miłośnicy konsol doskonale znają bijatyki. Na każdą maszynkę (z wyjątkiem nieszczęsnego Nintendo 64) jest co najmniej jedna sztandarowa gra z tego gatunku. Na Dreamcasta – Soul Calibur, na PlayStation – Tekken 3, a na PlayStation 2... W tej kwestii zdania są podzielone. Jedni uwielbiają Tekken Tag Tournament, inni stawiają na Dead or Alive 2.

Popularność tego widowiskowego i dynamicznego gatunku gier ciągle rośnie. Pojawiają się coraz bardziej zaawansowane bijatyki wymagające nie tylko perfekcyjnego wyczucia czasu i opanowania przycisków, ale także uczenia się na pamięć skomplikowanych tabelek i list ciosów.

Pierwsza bijatyka w historii nosiła tytuł International Karate i ukazała się w salonach gier na początku lat osiemdziesiątych. Oglądamy ją dziś w filmie Krwawy sport, którego gwiazdą jest Jean-Claude Van Damme. Gra stała się przebojem i rozpoczęła triumfalny pochód bijatyk przez salony gier.

Kolejne hity z tego gatunku pojawiały się jak grzyby po deszczu, ale tylko jedna seria z tamtych lat święci triumfy do dziś – to Street Fighter. Trudno zliczyć, ile ukazało się już gier z tym logiem, ale na pewno grubo ponad 20. Wydane one zostały na wszystkie konsole, nawet na GameBoya. Firma Capcom – jej producent – przez cały czas rozbudowuje serię, wprowadza do niej nowych bohaterów i upiększa grafikę. Street Fightery są coraz lepsze, a Capcom cały czas wydaje gry z tego cyklu, głównie na Dreamcasta.

Olbrzymie emocje wywoływała kiedyś druga wielka seria bijatyk – Mortal Kombat. To brutalne widowisko elektryzowało zarówno posiadaczy pecetów, jak i konsol. Niestety od momentu ukazania się trójwymiarowego Mortal Kombat 4 zainteresowanie serią osłabło. Jednak jej autorzy zapowiadają, że Mortal Kombat powróci w wielkim stylu i pracują nad piątą częścią gry.

Pojawienie się 32-bitowych konsol zapoczątkowało erę trójwymiarowej grafiki. Autorzy bijatyk błyskawicznie dostosowali się do nowych technologii, wydając Tekkena i Virtua Fightera, które są prawdziwymi kamieniami milowymi w ewolucji gier. Realistyczne ruchy postaci, skomplikowane systemy walki oraz trójwymiarowe areny – oto charakterystyczne cechy tych serii. Zdobywane przez lata doświadczenia zostały wykorzystane w grach Tekken Tag Tournament na PlayStation 2 i Virtua Fighter 3tb na Dreamcasta.

Gdy bijatyki stały się popularne, wielu producentów gier podchwyciło temat i zalało rynek mniej lub bardziej udanymi kopiami przebojów. Najwięcej bijatyk ukazało się na PlayStation. Jeśli mamy konsolę Sony, gramy w trójwymiarowego Tekkena, czy ślicznie animowanego Street Fightera Alpha. Era PlayStation jednak przemija, a autorzy gier szukają nowych technologii i wyzwań.

Pecety już dawno odpadły z wyścigu – po kilku nieudanych próbach (między innymi z Virtua Fighterem 2) producenci stwierdzili, że posiadacze komputerów osobistych interesują się innymi gatunkami gier i dali sobie spokój.

Dziś liczą się tak naprawdę dwie serie: Tekken oraz Virtua Fighter. W ich najnowszych odsłonach autorzy obiecują nam lepszą grafikę, płynniejsze animacje oraz trudniejsze wyzwania. Obie gry pojawią się najpierw w salonach gier, a potem zostaną przeniesione na PS2. Z kolei seria Dead or Alive zaczyna deptać po piętach Sedze i Namco, a Dead or Alive 3 na Xboxa prezentuje się rewelacyjnie. Na te hity będziemy jednak jeszcze chwilę czekać.

fot. Imperial

SOUL CALIBUR

Oto król mieczy!

Walczymy na wielu arenach w różnych częściach świata

Soul Calibur to kontynuacja gry Soul Blade na PlayStation. Przenosimy się w czasy, gdy wielcy wojownicy walczyli mieczami, toporami i inną morderczą bronią.

Galeria postaci jest rozbudowana, a każdy z bohaterów walczy w innym stylu. Samuraj Mitsurugi znakomicie posługuje się kataną (japońskim mieczem), podczas gdy niemiecki rycerz Siegfried wywija ogromnym dwuręcznym mieczem. Maxi preferuje nunchaku (dwa kawałki drewna połączone łańcuchem), a Astaroth z łatwością kręci młynka gigantycznym toporem.

Walki toczą się na trójwymiarowych arenach. Poruszamy się na nich w dowolnym kierunku, a nie tylko do przodu i do tyłu. Każda z postaci dysponuje innymi ciosami, combosami i rzutami – ich opanowanie trwa długo. Gra jest rozbudowana, ale dzięki temu daje nam dużo dobrej zabawy

Pod względem grafiki Soul Calibur nie ma sobie równych. Postacie są pięknie wykonane – widzimy każdy grymas na ich twarzach, ruchy ust, furkocące na wietrze stroje. Animacja została dopracowana do perfekcji, a samo oglądanie wojowników w akcji sprawia niemałą przyjemność. Smugi światła i rozbłyski pozostawiane przez broń budują wspaniałą, napiętą atmosferę. Walki są dynamiczne, a bohaterowie wykrzykują w czasie potyczek swoje bojowe zawołania.

Soul Calibur to najlepsza konsolowa bijatyka, jaka kiedykolwiek powstała! Jest przyjazna dla początkującego gracza, ale zadowala także doświadczonych miłośników bijatyk. Mnóstwo postaci, ogromna liczba trybów i wiele bonusów do odkrycia zapewnia nam miesiące zabawy na najwyższym poziomie. Świetne wrażenie robi także klimat fantasy, w jakim utrzymana jest gra. Fanatycy bijatyk kupują Dreamcasta tylko dla Soul Calibura!

Ivy mistrzowsko stosuje łańcuch bojowy

Walki są zabójczo szybkie, zabójczo piękne i... zabójcze

Oto broń skuteczniejsza od miecza. Wszak każdy kij ma dwa końce...

OCENA

Soul Calibur — **9,5** Celująca

DC Platforma

Producent: Namco
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 199 zł

Najlepsza bijatyka wszech czasów
Zapomnijcie o wadach

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

słownik

Bijatyki 2D, czyli dwuwymiarowe, mają ręcznie rysowaną grafikę. Postacie bohaterów i areny są płaskie, zaś akcję oglądamy z boku. Klasycznymi przedstawicielami tego gatunku są gry z serii Street Fighter i Marvel vs Capcom.

Bijatyki 3D, czyli trójwymiarowe, rozpoznajemy po tym, że postacie zawodników składają się z wielokątów. Tła są wciąż rysowane, ale płaską arenę zastąpiła rozległa przestrzeń, po której walczący poruszają się we wszystkie strony. Akcję podziwiamy z różnych ujęć. Przykłady: Soul Calibur i Tekken Tag Tournament.

Combo (wymowa: kombo) – kombinacja kolejno zadawanych ciosów, nazywana również combosem, która powala na ziemię nawet potężnego przeciwnika. Jednak jeśli atakowany ma odpowiednie umiejętności, blokuje combo. Każda nowoczesna bijatyka ma zaprogramowane przez autorów kombinacje uderzeń.

Ciosy nieblokowalne – w niektórych bijatykach są ciosy, których nie można zablokować. By zadać taki cios, nasz zawodnik długo się przygotowuje i w tym czasie grozi mu poważne zranienie przez przeciwnika. Dlatego stosujemy te ciosy rozważnie! Tego rodzaju uderzenia występują na przykład w grze Soul Calibur.

Finisher (wymowa: finiszer) – gdy wygrywamy, niektóre gry pozwalają nam efektownie zakończyć starcie. Na przykład wyrzucamy przeciwnika z ringu razem ze ścianą (Bloody Roar 2) lub wyrywamy mu serce (fatality w Mortal Kombat).

Reversal to skontrowanie akcji przeciwnika. Na przykład nasza postać łapie rękę wroga wyprowadzającego cios, a następnie przerzuca go i miażdży nogą. Reversale trudno się wykonuje, ale satysfakcja z udanej akcji jest ogromna.

Super Combo spotykamy głównie w grach Capcomu. Gdy przez dłuższy czas celnie punktujemy przeciwnika, ładujemy pasek energii Super Comba. Gdy później wciskamy specjalną kombinację przycisków, odpalamy na przykład w stronę wroga gigantyczną kulę ognia. Jeśli trafia w cel, często powala przeciwnika. Wykorzystaniu Super Comba towarzyszą zwykle przepiękne efekty graficzne.

Tryb zespołowy jest coraz popularniejszy w grach nowej generacji. Do walki staje nie dwóch, ale czterech lub więcej zawodników. Dwójka walczy, a pozostali czekają na wezwanie. W dowolnym momencie wymieniamy wojowników. Tym, którzy są zmęczeni walką, dajemy odpocząć – odzyskują wtedy trochę energii.

Prawdziwa legenda

Żaden posiadacz PlayStation nie może przejść obojętnie obok tej bijatyki. Żadna inna gra nie wzbudza tylu emocji. Tekken 3 zachwyca nas grafiką, animacjami, a przede wszystkim – stylem walki. Gra wykorzystuje cztery przyciski na dżojpadzie: dwa odpowiedzialne za ręce i dwa kierujące nogami. Wciskanie ich na przemian lub jednego po drugim daje tysiące kombinacji ciosów, combosów oraz rzutów.

W trzeciej części gry są dwa nowe tryby: Ball Mode i Force Mode. Pierwszy to zabawna wersja siatkówki plażowej, w której odbijajamy piłkę nad siatką. Drugi to bijatyka – chodzimy po planszy i łomoczemy napotkanych wrogów.

Nie przeszkadzaj, kiedy chcę odlecieć!

Wykonujemy combosy i skomplikowane ewolucje

OCENA

Tekken 3 — **9,0** Celująca

PSX Platforma

Producent: Namco
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 109 zł

Najlepsza bijatyka na PlayStation
Jakie tam minusy!

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

TEKKEN TAG TOURNAMENT

I znów bijatyka, bijatyka cały dzień...

Jednocześnie z premierą PlayStation 2 do sklepów trafił Tekken Tag Tournament. Gra została przeniesiona z automatów, przy okazji jednak autorzy poprawili grafikę tak, aby wykorzystywała całą moc drzemiącą w PS2.

Chodź, pogłaszczę cię po buzi. Z obu stron naraz

Wszyscy, którzy kiedyś rozegrali choć kilka potyczek w Tekkenie 3, od razu zauważają, że w tej wersji nie wprowadzono wielu zmian. Jedyny plus to tryb walki zespołowej, jednak jest on słabszy niż w konkurencyjnym Dead or Alive 2.

Autorzy przygotowali 24 postacie. Są wszyscy nasi starzy faworyci – Law, Lei, Paul i inni. Doświadczeni gracze staczają w TTT emocjonujące i efektowne pojedynki. Postacie poruszają się z gracją i są szczegółowe. Gdy zadają ciosy, powiewają ich ubrania. Widzimy nawet grymasy na twarzach bohaterów!

...unik wykonałem trochę za późno i do końca życia nie będę musiał się golić...

Walczymy w różnych miejscach: na ulicy, pod mostem otoczeni kręgiem gapiów, na łące w trawie czy w fabryce. Opanowanie ciosów wszystkich postaci zajmuje kilka miesięcy. Tekken Tag Tournament to wspaniała bijatyka. Jest piękna, długa i emocjonująca.

Do wolnych tańców dotrwali tylko najtwardsi

OCENA

Tekken Tag Tournament — **9,1** Genialna

PS2 Platforma
Producent: Namco
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: bijatyka

Wspaniała kontynuacja serii
Bardzo mało nowości

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

VIRTUA FIGHTER 3tb

Sztuka zwyciężania

Walki wyglądają jak sceny z filmów akcji

Gdy Virtua Fighter 3 ukazał się na automatach, zachwycaliśmy się bezkonkurencyjną, piękną grafiką. Było to cztery lata temu i dziś gra Segi nie wzbudza już takiego zachwytu. Jednak w dalszym ciągu konkurencję dla niej stanowi tylko Tekken Tag Tournament.

W tej grze opanowanie skomplikowanych ciosów graniczy z cudem, a mistrzowie wygrywający turnieje Virtua Fightera 3tb traktowani są przez konsolowych graczy na całym świecie z szacunkiem.

Postacie zostały znakomicie dobrane – każdy z nas bez trudu znajduje swego bohatera. Gra stawia na realizm: nie widzimy w niej magicznych ataków, ognistych kul czy niewiarygodnych ciosów.

Niestety, w konsolowej wersji Virtua Fightera 3tb zabrakło dodatków, a szkoda. Jednak mimo tego jest to jedna z najlepszych gier na Dreamcasta.

Virtua Fighter 3tb to klasa sama dla siebie

OCENA

Virtua Fighter 3tb — **8,5** Celująca

DC Platforma
Producent: Sega
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: bijatyka

Bijatyka wszech czasów
Brak bonusów dla mistrzów

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

DEAD OR ALIVE

Szybcy i martwi

Sterowanie jest łatwe, a walki wyglądaja widowiskowo

Ta gra ukazała się kilka miesięcy przed premierą Tekkena 3 i stanowiła wielką gratkę dla wszystkich, którzy wymęczyli Tekkena 2 na wszystkie sposoby i pragnęli spróbować czegoś nowego.

System walki w Dead or Alive wzorowany jest na serii Virtua Fighter, ale steruje się dużo prościej. Używamy trzech przycisków odpowiedzialnych za ataki rękami i nogami oraz blok. Jednoczesne wciśnięcie bloku i strzałki w tył na dżojpadzie powoduje, że nasz zawodnik przechwytuje cios, a potem wyprowadza uderzenie. W tej grze nie uczymy się skomplikowanych kombinacji.

Dead or Alive ma ciekawych bohaterów – począwszy od zwinnych dziewczyn, aż po potężnego zapaśnika Bassa.

OCENA

Dead or Alive — **7,0** Bardzo dobra

PSX Platforma
Producent: Tecmo
Polska wersja: BRAK
Cena: 109 zł
Typ gry: bijatyka

Łatwa i przyjemna rozgrywka
Czasami jednak zbyt prosta

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

DEAD OR ALIVE 2

Zabójcze piękności

Plaża, słońce, piękne dziewczyny... tylko czemu tak zajadle walczą?

Po kilku latach od premiery pierwszej części gry jej autorzy proponują nam Dead or Alive 2. Gra ma fantastyczną grafikę, szybką akcję, wiele postaci oraz coś zupełnie nowego w grach trójwymiarowych: tag team, czyli tryb walki zespołowej. Do walki wybieramy dwie postacie i zmieniamy je podczas gry! Jeśli jesteśmy ostrymi zawodnikami, wyrzucamy przeciwnika w powietrze, zmieniamy postać i dokopujemy jeszcze lecącemu wrogowi.

System przechwytywania ciosów został dopracowany do perfekcji. W dodatku w czasie starć wyrzucamy przeciwników przez okno bądź z tarasu, a potem wykonujemy desperacki skok i... kontynuujemy walkę kilka pięter niżej! Grafika i animacja są bez zarzutów. Dodatkową atrakcję stanowią piękne, dodatkowe stroje dla wszystkich postaci, które dostajemy w nagrodę za kolejne wygrane pojedynki.

Dead or Alive 2 to prosta i przyjazna gra. Wystarcza tylko kilkugodzinny trening i już cieszymy się z udanych kosmicznych rzutów, efektownych kopniaków czy też potężnych uderzeń pięścią.

...na unik było za późno. Dlatego jestem ostatnim z mojego rodu...

W adidasach na dyskotekę? Kto je tu wpuścił?!

OCENA

Dead or Alive 2 — **9,2** Genialna

PS 2 Platforma
Producent: Tecmo
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: bijatyka

Cudowana grafika i animacje
Za prosta dla wyjadaczy

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

DEAD OR ALIVE 2

Skok na nową platformę

Wersja na Dreamcasta ukazała się dobre pół roku wcześniej niż jej europejski odpowiednik na PlayStation 2. W grze doskwiera nam brak kilku aren do trybu zespołowego dostępnych na PS2. Walka ciągle w tych samych miejscach szybko się nudzi. Gra działa trochę wolniej, niż jej wersja na PlayStation 2. Jednak pomimo tego Dead or Alive 2 zajmuje zaszczytną drugą pozycję wśród trójwymiarowych bijatyk na Dreamcasta!

Hej hoop! Hej hoop! W górę ją!

Baas nie ma litości dla kobiet. Zwłaszcza pięknych!

Nie tak mocno kolego, bo zbijesz ekran!

OCENA **9,0** Genialna

Dead or Alive 2

DC Platforma

Producent: Tecmo
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 239 zł

- Druga bijatyka na Dreamcasta
- Mało bonusów

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

MARVEL VS. CAPCOM

Wybuchowe starcie

Kilka lat po ukazaniu się pierwszej części jej autorzy stworzyli grę Marvel vs. Capcom 2. Tym razem nasz zespół składa się nie z dwóch, ale aż z trzech postaci! Każdą z nich w dowolnym momencie zastępujemy inną. Tylko od nas zależy, czy supercombo wykonujemy dwoma postaciami czy też wykorzystamy całą dostępną energię i atakujemy w trzy osoby. Zresztą w wypadku ciosów zespołowych Capcom wzniósł się w tej grze na wyżyny szaleństwa i absurdu – ekran nie przestaje migać i błyszczeć od błyskawic oraz wybuchów, a seria 50 uderzeń wcale nie należy do rzadkości.

Do walki staje galeria postaci znanych z komiksów Marvela i ze świata gier Capcomu – aż 56 bohaterów. Spider-Man, Wolverine i Hulk przeciwko Kenowi, Striderowi Hiryu i Mega Manowi? To jest możliwe tylko w tej grze!

Ty złamany... kaktusie!

Im wyżej lecisz tym niżej spaaa...

OCENA **9,0** Genialna

Marvel vs. Capcom

DC Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 249 zł

- Długa i piękna rozgrywka
- Czasami szwankuje pad

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

– Tylko nie tarczą!
– Bez tarczy mi się nie wystarczy

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

Wyzwanie dla superbohaterów

Firma Marvel – wydawca komiksów – oraz producent gier Capcom zdecydowali się na połączenie sił. Owocem ich współpracy stała się gra Marvel versus Capcom, w której bohaterowie komiksów, tacy jak Captain America, Morrigan czy Cyclops, walczą z postaciami z gier Capcomu – na przykład z Chun-Li ze Street Fightera. Znalazł się w niej system tag-team. Do walki wybieramy dwóch wojowników i w dowolnej chwili ich zmieniamy. Zawodnik, który schodzi z areny, nabiera sił i w odpowiednim momencie ponownie wkracza do akcji.

Niestety w wersji na PSX-a ten tryb został ograniczony. Drugi wojownik wspomaga nas jedynie przy wykonywaniu ciosu specjalnego.

Jak to było... a, wiem! HADOUKEN!!!

Niedobrze mu z oczu patrzy, prawda?

Bomba! I to z uśmiechem!

OCENA **7,8** Bardzo dobra

Marvel vs. Capcom

PSX Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 199 zł

- Bohaterowie komiksów w akcji
- Bardzo okrojna wersja

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Ten pan z prawej zbyt często odwiedzał osiedlową siłownię

Na śmierć i życie

Ile Marvel vs. Capcom to gra nastawiona przede wszystkim na dobrą zabawę, o tyle kolejna propozycja firmy jest ukłonem w stronę fanatyków mocnych wrażeń. Naprzeciw siebie stają postacie z konkurencyjnych firm. Capcom znamy, natomiast SNK to twórcy takich serii bijatyk, jak King Of Fighters, Fatal Fury czy Samurai Showdown. Do walki wybieramy kilku zawodników, jednak nie ma mowy o ich zamianie w czasie lotu. Dokonuje się to, gdy pierwszy wojownik nie ma energii. Gra jest świetna, ale brakuje ukrytych postaci, dobrej grafiki i dźwięku. Właściwie brakuje wszystkiego!

W czasie walki bywa gorąco

Jak zwykle walczą postacie z różnych krajów

CAPCOM VS SNK

OCENA **6,8** Dobra plus

Capcom vs. SNK

DC Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 249 zł

- Postacie z dwóch serii w jednej grze
- Pozostawia uczucie niedosytu

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

STREET FIGHTER ALPHA 3

Walki uliczne

To najlepsza część serii Street Fighter Alpha, w której występują odmłodzeni bohaterowie Street Fightera. Wprowadzono też istotne zmiany. Na przykład przed walką wybieramy jeden z trzech ataków specjalnych. Do naszej dyspozycji staje aż 31 postaci, wśród których znajdują się wszystkie ważniejsze osobistości występujące w cyklu. Każda z nich ma inny styl, zasięg ramion i prędkość.

System walki w Street Fighter Alpha 3 jest nadzwyczajny. W starciach liczy się zarówno technika, jak i refleks i opanowanie.

Uzupełnieniem trybu arcade jest przygotowana specjalnie na potrzeby tej wersji opcja World Tour. Dzięki niej podróżujemy po świecie, walcząc z innymi wojownikami. Zbieramy punkty i rozwijamy charakterystyki naszej postaci. Zapewnia to dodatkową przyjemność z grania w Street Fightera Alpha 3 przez wiele tygodni.

To zdecydowanie najlepsza bijatyka z serii Street Fighter na konsolę PlayStation. Jest ciekawa, błyskotliwa i drobiazgowo dopracowana. Nie mieć jej w kolekcji to prawdziwy grzech. Rewelacyjna zabawa dla jednego lub dwóch graczy!

Raz na wozie, raz pod wozem

Wróg często wyskakuje z kapci

OCENA

Street Fighter Alpha 3 — **9,0** Celująca

PSX Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 199 zł

Najlepszy Street Fighter na PSX-a
Bardzo długo się wczytuje

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

STREET FIGHTER EX 3

Słabe ciosy, słabi zawodnicy

Trzech na jednego to banda łysego

Przeniesienie serii Street Fighter w trzeci wymiar nie obyło się bez wcześniejszych prób z wersjami na PlayStation. Street Fighter EX i Street Fighter EX 2 prezentowały niezły poziom, lecz poza trójwymiarową grafiką nie różniły się od wcześniejszych gier. Autorzy zdali sobie z tego sprawę i zdecydowali się na poważne rozbudowanie serii już na PlayStation 2.

Najważniejszą zmianą jest wprowadzenie systemu walki wieloosobowej, dzięki której na ekranie przebywa jednocześnie aż czterech zawodników! Często walczymy z trzema wrogami naraz, a czasem to my wystawiamy trzech naszych zawodników przeciwko jednemu silnemu nieprzyjacielowi. Mimo to gra jest niedopracowana, a walka zamiast wciągać – po jakimś czasie nudzi.

Nie wszyscy dobrze znoszą przejście w trzeci wymiar

Sterowanie pozostało bez zmian – każdy, kto miał styczność z którąś grą spod znaku Ryu i Kena, radzi sobie bez trudu. Grafika jest ładna, ale po PlayStation 2 spodziewaliśmy się więcej. Sporą wadą są skokowe animacje. Oto kolejna gra przeznaczona tylko dla fanów serii.

No dobra, koniec zabawy!

OCENA

Street Fighter Ex 3 — **6,0** Dobra

PS2 Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 249 zł

Nowy system walki
Słaba grafika, skokowe animacje

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

Dla prawdziwych wojowników ulic

Zachwyca nas bogactwo postaci do wyboru

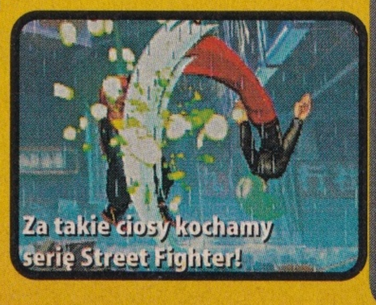
Uwaga, tu biją!

Bohatera, prądem?!

To nowa wersja opisywanej przez nas bijatyki wzbogacona o kilka postaci, które wcześniej nie pojawiły się w żadnej grze Capcomu, a także rewelacyjne, rysunkowe, dwuwymiarowe animacje. System walki jest bezlitosny dla początkujących: nie mają oni żadnych szans. Dlatego tę grę polecamy tylko fanatykom serii. Pozostali niech zaczną od czegoś mniej wymagającego.

Dalekich lotów, dzięcioły!

ci i nieznaczne zmiany, które dostrzegają jedynie fanatycy. Czy warto kupować nową wersję, gdy na półce stoi Street Fighter III Double Impact? Naszym zdaniem – nie. Głównym atutem tej gry jest duża liczba ciekawych


Za takie ciosy kochamy serię Street Fighter!

OCENA

Street Fighter III 3rd Strike — **7,5** Celująca

DC Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 249 zł

Piękna grafika i animacje
Brak znacznych zmian

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS

Pojedynki na małym ekranie

Hop, siup i jest trup!

O tym, jak trudno jest stworzyć dobrą bijatykę na GameBoya, przekonało się wielu autorów gier. Na przykład wszystkie wersje Mortal Kombat na tę konsolkę nie zasługują nawet na wzmiankę w naszym przeglądzie!

Tylko firmie Capcom udało się dobrze przenieść swoją sztandarową grę na GameBoya. Dziesięciu zawodników, w tym ulubieńcy graczy – Ryu, Ken i Chun-Li – wyglądają i poruszają się płynnie. Dostępne są ciosy i areny z wersji na duże konsole. Niestety, gra ma wady: nie nalicza łączonych kombinacji ciosów (combosów), nie da się połączyć dwóch konsolek. Jednak pomimo tego Street Fighter Alpha nie ma prawa nam się znudzić.

Ręka, noga, mózg na ścianie

Mam dla ciebie megasuperprezent! Łap!

OCENA

Street Fighter Alpha — **8,0** Celująca

GBA Platforma

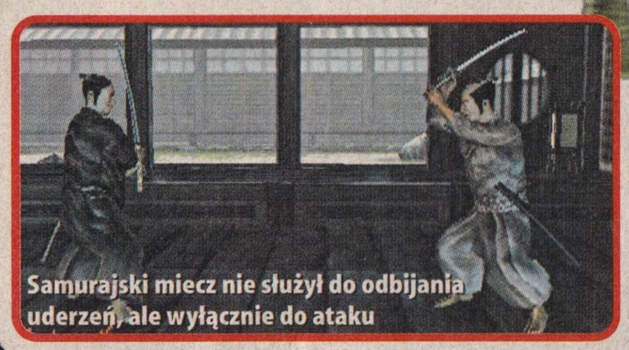
Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Typ gry: bijatyka
Cena: 149 zł

Najlepsza bijatyka na GameBoya
Trochę okrojona rozgrywka

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Kengo
MASTER OF BUSHIDO
Honor i... porażka

Kengo to gra, w której toczą ze sobą walki japońscy wojownicy. Życie młodego człowieka, który chce zostać samurajem, składa się z serii bezlitosnych treningów. Ćwiczymy zarówno sprawność fizyczną, jak i hart ducha. Rytmiczne oddychanie pod wodospadem, ścinanie płomyków świec i karczowanie lasu bambusów przygotowują nas do ostatecznej próby przed wielkim turniejem.
Niestety autorzy zamiast skoncentrować się na realizmie walk, chcieli na siłę wzbogacić rozgrywkę. Wrogowie nie padają zatem od jednego ciosu, ale maleją ich paski energii. Niektóre specjalne ataki wyglądają fatalnie, a sterowanie jest niewygodne. Szkoda, bo grafika i dźwięk stoją na wysokim poziomie.


Samurajski miecz nie służył do odbijania uderzeń, ale wyłącznie do ataku

OCENA **5,9** Dostateczna

Kengo

PS2 Platforma

Producent: Crave
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 249 zł

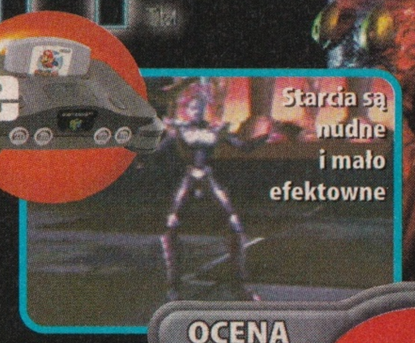
Oryginalny pomysł
Chaotyczna i nieprzemyślana

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Dark Rift
Mutanci i rycerze

Na arenie trwa bój, a my tego wcale nie czujemy...

Kronos – firma, która stworzyła dwie części świetnej przygodówki Fear Effect na PlayStation – wydała także tę bijatykę na Nintendo 64. Gra toczy się w fantastycznym świecie. Bohaterowie wyglądają i nazywają się dziwnie – na przykład Demonica czy Morphix. Wojownicy mają do dyspozycji broń białą i czary, którymi rażą przeciwnika z daleka.
W grze brakuje dobrych pomysłów. Bohaterowie, wśród których spotykamy wielkich mutantów z mieczami, wojowników i rycerzy, zachowują się tak samo, a w czasie walk ziewamy z nudów. Ta zabawa zupełnie nas nie ekscytuje, mimo że postacie i tła wyglądają ładnie i zawierają dużo szczegółów. Niestety konsola Nintendo 64 nigdy nie miała szczęścia do bijatyk. I już mieć go nie będzie.


Starcia są nudne i mało efektowne

OCENA **4,0** Mierna

Dark Rift

N64 Platforma

Producent: Kronos
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 199 zł

Ładna grafika i animacja
Nudna, monotonna rozgrywka

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Fighter Destiny
Bez litości

Mimo że Fighter Destiny 2 to najlepsza bijatyka na Nintendo 64, w naszym przeglądzie zasługuje na miano najwyżej przeciętnej. Wybieramy zawodnika spośród 11 dostępnych postaci – każda z nich zna inny zestaw ciosów i rzutów. Walczymy w pięciu trybach gry, które w zasadzie niczym się nie różnią. Gdy kończymy turnieje, uzyskujemy dostęp do pięciu ukrytych postaci.
Gra ma ciekawy system punktowania walk. Aby wygrać pojedynek, zdobywamy określoną liczbę punktów przyznawanych za efektowne akcje, takie jak rzuty, wyrzucenie oponenta za ring bądź zabranie mu całego paska energii i rozłożenie go na łopatkach.
Grafika i animacje są przeciętne i nie mogą się równać nawet z grami na PlayStation, a co dopiero z tytułami na PlayStation 2 czy Dreamcasta. Ta gra nie jest warta swej ceny.

Walki są ostre i bezlitosne

Ile punktów dostaniemy za tę akcję?

OCENA **5,1** Dostateczna

Fighter Destiny

N64 Platforma

Producent: Southpeak
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 199 zł

Ciekawy system punktowania
Słaba grafika i animacje

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Rival Schools
UNITED BY FATE
Akademia walki

Firma Capcom tym razem przedstawia nam wizję japońskich szkół średnich, których uczniowie rywalizują między sobą o zaszczytny tytuł najsilniejszego.
Wygląd zawodników nie przypada do gustu wszystkim graczom. Widzimy uczennice w marynarskich strojach, piłkarzy, siatkarzy i pływaków. Walczą oni dzielnie, korzystają zarówno z pięści i nóg, jak i przyniesionych ze sobą broni takich jak piłki czy kije. Mimo że grafika jest trójwymiarowa, walka toczy się na jednej płaszczyźnie. Wykonujemy jednak specjalne ataki zespołowe, w których naszego zawodnika wspomaga inna postać.
Sterowanie jest takie samo jak w serii Street Fighter, ale łatwiej wyprowadzamy ciosy specjalne. Grafika i animacja nie pokazują pełni niewielkiej przecież mocy PlayStation, ale nie zmienia to faktu, że zabawa jest szybka i efektowna. Na ekranie widzimy liczne wybuchy, rozbłyski i szalone zespołowe akcje. To ciekawa zabawa dla fanów bijatyk.

Jak nauczyciele radzą sobie z takimi uczennicami?

Dziś nie będzie lekcji fizyki

OCENA **6,5** Dobra plus

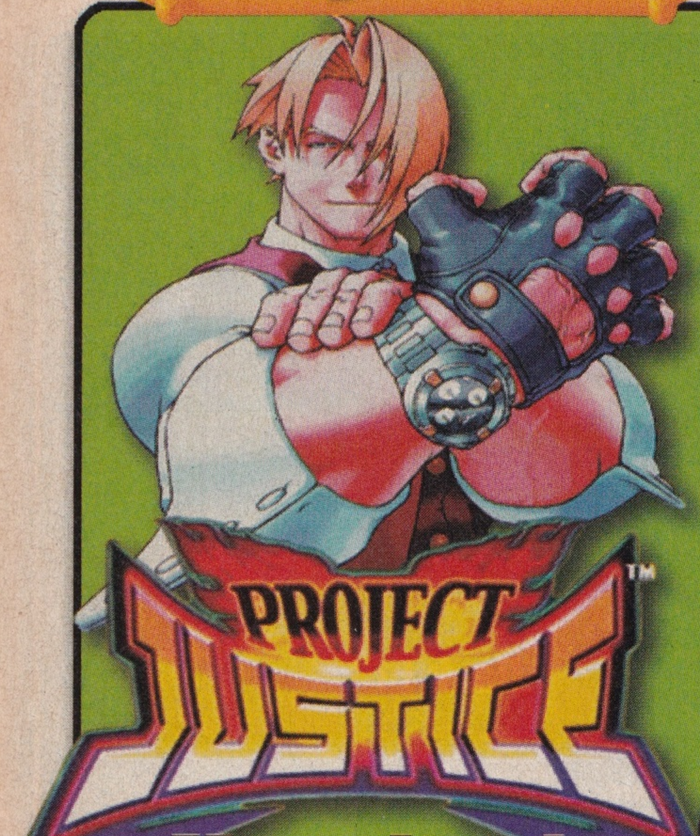
Rival Schools

PSX Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 169 zł

Zespołowe ciosy, dużo zabawy
Za dużo japońskich klimatów

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW



Uczniowie w akcji

Kontynuacja gry Rival Schools ukazała się na konsolę Dreamcast. I od razu widać przepaść technologiczną, jaka dzieli poczciwą PlayStation od konsoli Segi. Grafika jest świetna, podobnie jak animacje i paleta barw. Jeśli chodzi o fabułę, znów trafiamy do świata rywalizujących japońskich szkół. Tym razem jednak nasz zespół składa się nie z dwóch, ale aż z trzech uczniów. Podczas pojedynku niejednokrotnie atakujemy przeciwnika w kilka osób, a efekty graficzne towarzyszące najlepszym ciosom wywołują u widzów prawdziwy wytrzeszcz oczu.

Sterowanie się nie zmieniło i dalej świetnie się sprawdza. Dlatego Project Justice to wspaniała propozycja zarówno dla fanów gier Capcomu, jak i tych, którym znudziły się zwyczajne bijatyki.

– O co poszło?
– Zabrał mojego zdechłego kreta!

To ten! On mi ukradł tornister!

OCENA

Project Justice — **7,5** Bardzo dobra

DC Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 239 zł

Troje w jednym zespole
Za dużo japońskich motywow

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Bloody Roar 2
Klatka śmierci

Na fali popularności konsolowych bijatyk wiele firm próbowało stworzyć własne serie takich gier. Bloody Roar 2 to znakomity pomysł autorów z Hudson Soft – twórców słynnego Bombermana.

Walczymy zamknięci w klatkach. Każda z postaci po naładowaniu paska energii zmienia się w zwierzę. Główny bohater gry – zwinny karateka Yugo – przybiera na przykład postać wilka. Zwierzęce postacie bohaterów są szybsze i potężniejsze, a ich ciosy pozostawiają smugi światła, tworzące na ekranie piękne widowisko. Do wyboru mamy dziesięć postaci, więc bez trudu znajdujemy odpowiadającego nam bohatera.

System walki stanowi udane połączenie pomysłów z serii Tekken i Virtua Fighter. Walczymy rękami i nogami, czasami rzucamy przeciwnikiem. Gdy zamieniamy się w bestię, łatwiej wyprowadzamy kombinację ciosów. Najbardziej efektownym zakończeniem pojedynku jest wyrzucenie przeciwnika z ringu, najczęściej razem z siatką, która ogradza pole walki.

Grafika wygląda znakomicie – wysoka rozdzielczość, płynne ruchy i wspaniale animowane postacie bohaterów są tak piękne, że nie pozwalają oderwać oczu od ekranu.

Nie ma litości dla słabej płci

Zwierzęcy zawodnicy atakują z furią

OCENA

Bloody Roar 2 — **8,2** Celująca

PSX Platforma

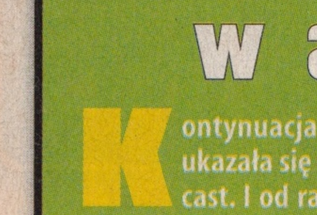
Producent: Hudson Soft
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 109 zł

Świetny pomysł ze zwierzętami
Słaba muzyka

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Battle Arena Toshinden 4
Smutny koniec

Wraz z premierą konsoli PlayStation pojawiła się bijatyka Toshinden. Wspaniała jak na tamte czasy trójwymiarowa grafika i dynamika walki spowodowały, że na grę rzucili się spragnieni emocji wielbiciele bijatyk. Od tamtej pory ukazały się trzy kolejne części. Niestety coraz gorsze...


Spawarka RAZ!

Występujemy jako jedna z dziewięciu postaci na trójwymiarowej arenie, na której mamy pełną swobodę ruchów. Gdy przeciwnik jest daleko, częstujemy go ognistą kulą, gdy blisko – serią cięć naszej broni białej. Niestety – wszystko zawodzi w tej grze. Grafika jest nieciekawa i mało szczegółowa, a animacja niedopracowana. Rozgrywce brakuje dynamiki – akcja toczy się bardzo wolno. Ze smutkiem odradzamy jakiekolwiek kontakty z tą nieudaną grą.

Wygrałam? I co z tego?

To co? Gramy w szachy czy w warcaby?

OCENA

Battle Arena Toshinden 4 — **3,9** Mierna

PSX Platforma

Producent: Takara
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 149 zł

Ładne rysunkowe wprowadzenie
Cała reszta

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

To już klasyka

Po znakomitych trzech częściach i przebojowym Mortal Kombat Trilogy autorzy smoczej serii zdecydowali się na wydanie kolejnej gry. Grafika została opracowana w trzech wymiarach, dodano także broń białą oraz kilka interesujących postaci. Znów spotykamy ulubieńców takich jak Sub Zero, Scorpion czy Raiden oraz galerię pomniejszych postaci z poprzednich części.

Zaraz będzie fatality!

Silną stroną smoczej sagi zawsze był jej mroczny klimat. Ciemne, ponure barwy, mocny głos komentatora i brutalne zakończenia walk zwane Fatality to główne atuty serii.

Gra ma niesamowity nastrój

Zmagania toczą się w dwóch wymiarach, ale uciekamy na boki przed lecącymi pociskami. Pojedynki są szybkie, a wymiana ciosów – efektowna. Zwłaszcza gdy wyprowadzamy celne combo, a wyrzucony w powietrze przeciwnik wydaje żałosny jęk. Pamiętajmy, że ze względu na olbrzymią dawkę przemocy jest to bijatyka tylko dla dorosłych.

OCENA

Mortal Kombat 4 — **7,9** Bardzo dobra

PSX, PC Platforma

Producent: Midway
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: bijatyka 109 zł

Niesamowity mroczny klimat
Za długo się wczytuje

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

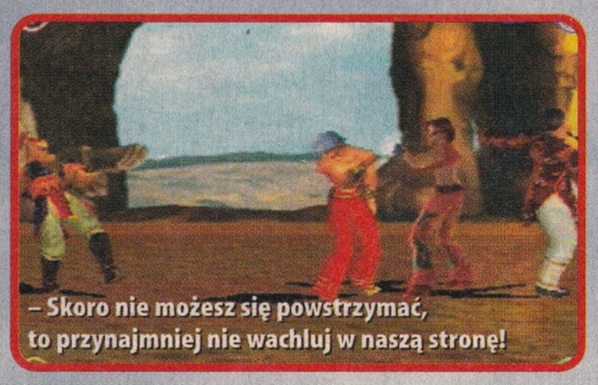
MORTAL 4 KOMBAT

Shao Lin

Podróże mnichów

Ambitny pomysł i ciekawa rozgrywka – tak w skrócie można scharakteryzować Shao Lin. Gra podzielona jest na dwie części – przygodową i zręcznościową.
W tej pierwszej jako młody adept (lub adeptka) sztuk walki podróżujemy po cesarstwie chińskim w celu wyjaśnienia pewnej tajemnicy. Rozmawiamy z napotkanymi ludźmi, zdobywamy przedmioty i wykonujemy różne zadania. Część druga – zręcznościowa – to już czysta, skomplikowana bijatyka, w której walczymy z jednym, dwoma lub trzeba przeciwnikami jednocześnie. Nie brakuje efektownych akcji i długich wymian ciosów, po których na arenie zostaje tylko jeden walczący.
Gra wykonana została solidnie, choć bez fajerwerków. Na szczególne uznanie zasługuje także świetna muzyka.

Bohaterowie wypili za dużo sake i widzą pluszowe misie


– Skoro nie możesz się powstrzymać, to przynajmniej nie wachluj w naszą stronę!

Shao Lin ma też jeszcze jedną olbrzymią zaletę – tryb wieloosobowy. Gra pozwala na jednoczesną walkę aż ośmiu graczom na jednej arenie! Oczywiście do tego trybu gry potrzebujemy dwóch rozgałęziaczy Multi Tap, ale zabawa jest przednia. Shao Lin to udane połączenie przygodówki z klasyczną bijatyką. Polecamy ją gorąco!

Nie będzie kwiecistych przemówień. Mały – wyskakuj z kasy!

OCENA

Shao Lin — **8,2** Celująca

PSX Platforma

Producent: THQ
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: przygodowa bijatyka 119 zł

Ośmiu graczy jednocześnie!
Skomplikowane sterowanie

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Bloody Roar 3

Wkrótce!

Niedawno ukazała się w Japonii trzecia część tej popularnej bijatyki, a firma Activision już zapowiedziała, że wyda grę w Europie.
Mieliśmy okazję przyjrzeć się przez chwilę wersji japońskiej i jesteśmy pod wrażeniem. Postacie wyglądają prześlicznie, a gdy wykonują ataki specjalne, ekran wybucha tysiącem kolorów. Wiadomo także, że do starego składu zawodników doszła para nowych bohaterów. Czekamy na stwierdzenie reszty zmian.

Virtua Fighter 4

Wkrótce!

Gdy Sega ogłosiła, że zaprzestaje produkcji Dreamcasta, wiedzieliśmy, że to nie koniec tej firmy. Wkrótce potem koncern zapowiedział, że zamierza tworzyć gry na inne konsole, w tym na dotychczas konkurencyjną PlayStation 2. Sega obiecuje grafikę, jakiej świat nie widział, niezwykłe tła i wspaniały system walki zmieniony tak, by sprawiał przyjemność nawet początkującym. Wiadomo, że pojawią się dwie nowe postacie – tajemnicza kobieta i mnich z klasztoru Shaolin. Mistrz Yu Suzuki, który jest autorem wszystkich części Virtua Fightera i Shenmue, nie rzuca słów na wiatr. Czekamy więc z niecierpliwością!

Dead or Alive 3

Wkrótce!

Aby zapewnić dobry start swojej konsoli Xbox, Microsoft pozyskuje japońskich autorów gier. Bill Gates wie, że gry amerykańskie i europejskie nie najlepiej sprzedają się w Japonii. Firma zdobyła więc wyłączność na bijatykę Dead or Alive 3, które pojawi się początkowo tylko na Xboxa. Kapitalna grafika, kilka nowych postaci i rewelacyjne animacje to zalety tego tytułu. Na razie widzieliśmy tylko film z gry, który dosłownie pozbawił nas tchu. To będzie rewolucja w trójwymiarowych bijatykach!

Capcom vs SNK Pro

Wkrótce!

Większość firm ogłosiła, że zawiesza prace nad nowymi grami na Dreamcasta. Ale nie Capcom! Firma szykuje się do wydania dwóch bijatyk na tę konsolę. Pierwszą z nich będzie Capcom vs SNK Pro, rozszerzona wersja dwuwymiarowej bijatyki opisywanej przez nas na stronie 21. Pojawią się w niej nowe postacie. Drugą grą będzie Capcom vs SNK 2, ale na razie jeszcze niewiele o niej wiadomo.

Dziwactwa i wynalazki

Popularność bijatyk sprawiła, że szybko pojawiły się gry wykorzystujące pomysły i bohaterów sławnych reprezentantów tego gatunku. Czasami były udane, ale po niektórych pozostały tylko niesmaczne wspomnienia. Zdarzały się też gry, których autorzy starali się za wszelką cenę wymyślić coś nowego. Nie zawsze wychodziło to im na dobre!

Pocket Fighter

Wkrótce po wydaniu Street Fightera Alpha firma Capcom zaprezentowała inną wersję tej gry, także wydaną na PlayStation. Bohaterowie zostali narysowani od nowa w zabawny, zwariowany sposób i przypominają postacie z japońskich kreskówek. W dalszym ciągu jednak walczymy na arenie. Dodatkowo zbieramy owoce, które wysypują się z pobitych przeciwników. Dziwna, zabawna, udana gra.

Super Puzzle Fighter II Turbo

Popularne postacie z serii Street Fighter znów spotykają się w śmiertelnym pojedynku! Tym razem jednak zamiast pięści, nóg i ognistych kul bronią naszych bohaterów jest umysł. Otóż Puzzle Fighter II Turbo to gra... logiczna.
Układamy spadające z góry klocki, dobierając odpowiednio ich kolory. Gdy uzbieramy odpowiednią liczbę, konsola zdejmuje je z naszej planszy i podrzuca przeciwnikowi. To wspaniała, wciągająca gra!

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero

Ta dziwaczna plaformówka z elementami bijatyki powstała na fali olbrzymiej popularności serii Mortal Kombat. Bohaterem gry jest lodowy wojownik Ninja – Sub Zero, którego zadanie polega na powstrzymaniu złego czarownika Shinooka. Kierujemy postacią walecznego Sub Zero, biegamy, skaczemy i walczymy z różnymi przeciwnikami.
Gra nie jest wybitna, choć też nie nudzi. Dla fanów serii to obowiązkowa pozycja!

Mortal Kombat: Special Forces

Nieszczęściem tej gry jest, że w ogóle się ukazała. Gdy była w połowie ukończona, zespół jej autorów opuścił macierzystą firmę, a wydawca zlecił dokończenie projektu innej grupie. Efektem okazała się kiepska przygodówka, w której kierujemy Jaksem lub Sonyą. Grafika, animacja i sterowanie są kompletnie niedopracowane, a sama rozgrywka – nudna i bez sensu. Zdecydowanie odradzamy tę grę wszystkim miłośnikom konsol, a już zwłaszcza wielbicielom serii.

BLACK & WHITE

Ta nadzwyczajna gra przeraża, a jednocześnie przyciąga jak magnes. Czy Black & White uzależnia? Mamy nadzieję, że jednak nie. Bo wciągnęła nas tak mocno, jak żadna gra od dawna

Black & White to kolejny kamień milowy w historii gier komputerowych. Peter Molyneux, nieprzeciętny twórca i geniusz elektronicznej rozrywki, stworzył dzieło, które na zawsze zapisze się w naszych sercach. Dzięki jego niezwykłej wyobraźni i podziwu godnej konsekwencji w dążeniu do celu otrzymaliśmy grę, która niebezpiecznie zbliża się do ideału. Niebezpiecznie, bo Black & White odmienia nasze życie. Nietrudno wyobrazić sobie powstające jak grzyby po deszczu grupy anonimowych bogów, którzy usiłują się uwolnić od nałogu, jakim jest pielęgnowanie chowańców.

Pomysł na grę jest prosty. Przenosimy się do pięknej krainy Eden i zostajemy bogiem. Kariera bóstwa od zawsze fascynowała graczy, czego najlepszym dowodem stał się sukces gier z serii Populous (stworzonej przez tego samego autora). Doglądanie własnych wyznawców i zsyłanie plag na niedowiarków to miłe zajęcie, tym bardziej że w Black & White jesteśmy całkowicie bezkarni – nikt nam nie podskoczy! No, może z wyjątkiem innych bogów mających chrapkę opętać dusze naszych wiernych. Naszym głównym zadaniem jest umacnianie wiary malutkich ludzików i zdobywanie kolejnych wyznawców. Wprawdzie jesteśmy nieśmiertelni, jednak bez poddanych nasza boska moc niknie.

Niesłychane wrażenie wywiera na nas swoboda działania, jaką mamy w tej grze. Niemal każdy element scenerii podnosimy, oglądamy ze wszystkich stron i dowolnie nim manipulujemy. Jeśli mamy dobre serce, pomagamy naszym wyznawcom uprawiać rolę, sadzimy lasy i wznosimy domostwa. Jeśli jesteśmy źli do szpiku kości, nic nas tak nie cieszy, jak rzucanie ludźmi o skały i delektowanie się widokiem cierpienia na ich twarzach.

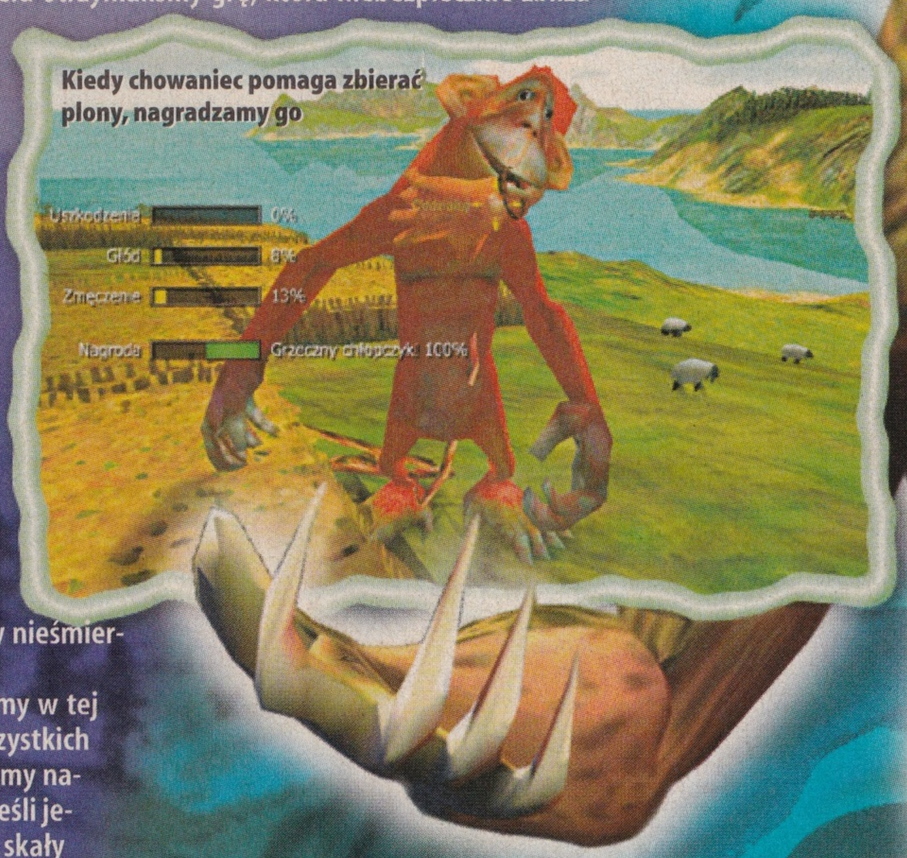
Wstrząsające wrażenie wywiera fakt, że wszystko to uchodzi nam bezkarnie. W Black & White nikt nas nie ocenia – zarówno okrutnik o sercu z kamienia, jak i dobrotliwy opiekun zabłąkanych duszyczek mają taką samą szansę na zwycięstwo. Obowiązuje tylko jedna zasada: pomagać lub dręczyć, ale za wszelką cenę robić wrażenie na wyznawcach, bo inaczej zapomną oni o naszym istnieniu i zajmą się codziennym życiem. W tej grze sprawdza się stare porzekadło: jak trwoga, to do boga.

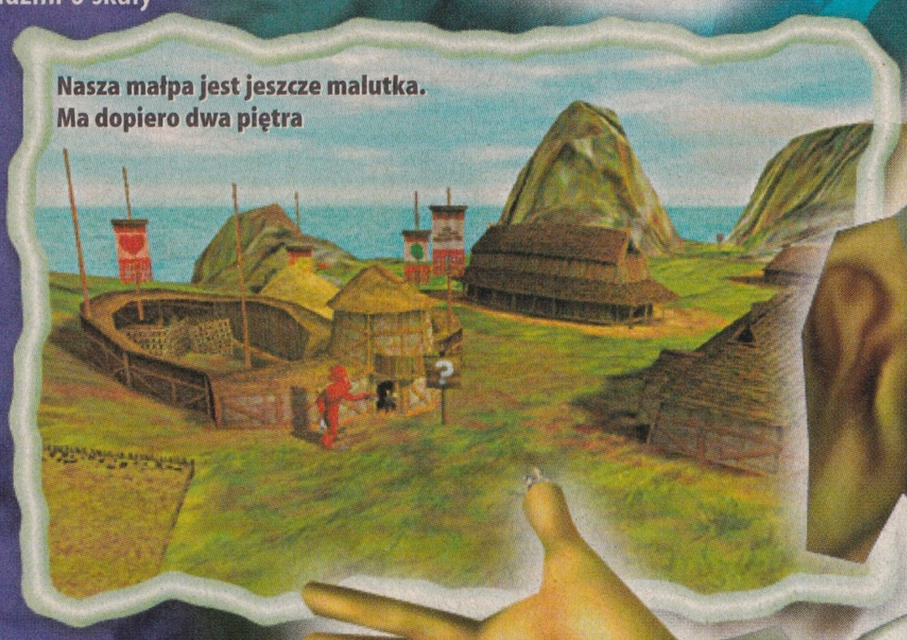
Ale najsilniejszym magnesem przyciągającym nas do komputera są wspaniałe chowańce. Na początku gry te zwierzaczki mają zaledwie... 10 metrów wzrostu. Wychowujemy je wedle uznania. Są bardzo pojętne i nie ma czynności, której nie byłyby się w stanie nauczyć. Wystarczy pozwolić im obserwować nasze działania, a szybko widzimy efekty. Jeśli je wytresujemy, wyręczają nas w wielu żmudnych czynnościach. W grze mamy jednego chowańca, ale jeśli nam się znudzi, zmieniamy go. Z czasem, kiedy stwór dorasta, uczy się rzucania czarów, a rozmiarami góruje nad najwyższymi szczytami Edenu.

Chowaniec jest również strażnikiem pilnującym spokoju w naszej krainie. Kiedy nasz przeciwnik posyła swojego pupilka, aby obrócił w pył nasze osiedla i pożarł mieszkańców, broni nas nasz podopieczny. Rozpoczyna się niesamowita walka – dwa ogromne zwierzaki biją się na magicznej arenie. Wspomagamy naszego tytana, wskazując, w którą część ciała przeciwnika ma uderzyć oraz w której chwili wykonać szybki unik. Po kilku pojedynkach chowaniec wypracowuje własny, niepowtarzalny styl walki i nasza ingerencja nie jest już konieczna, choć czasami się przydaje.

Kolejną zaskakującą innowacją jest sposób, w jaki rzucamy czary. Kreślimy myszą odpowiednie figury na ekranie i przywołane zaklęcie powstaje na naszych oczach. Umiejętność ta wymaga praktyki, jednak gdy ją opanujemy, czujemy się jak prawdziwi magowie. Czarów jest mnóstwo, zarówno ofensywnych, takich jak kule ognia czy grzmiące złowrogo pioruny, jak i przyjaznych dla środowiska. Do tych ostatnich należą życiodajny deszcz czy leczenie chowańca z ran.

Grafika jest po prostu oszałamiająca. Już samo patrzenie na rajską krainę sprawia przyjemność. Eden tętni życiem, każdy nasz wyznawca ma własne obowiązki i zachowuje się inaczej. Świat przedstawiony w grze jest na tyle złożony i nieprzewidywalny, że zawsze zaskakuje nas czymś nowym. To znacznie ciekawsze niż oglądanie programów typu Dwa Braty. Używając telewizyjnego pilota, nie możemy przecież rzucić Jonaszem o ścianę, pogłaskać po brzuchu e–Manueli czy cisnąć głazu w dach luksusowego domku. A tak nas nieraz korci...

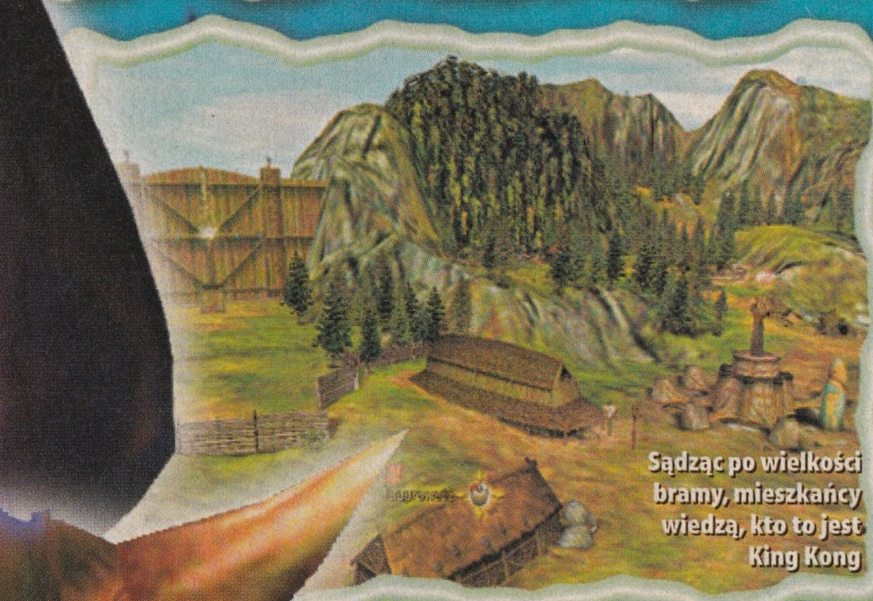

Kiedy chowaniec pomaga zbierać plony, nagradzamy go


Nasza małpa jest jeszcze malutka. Ma dopiero dwa piętra

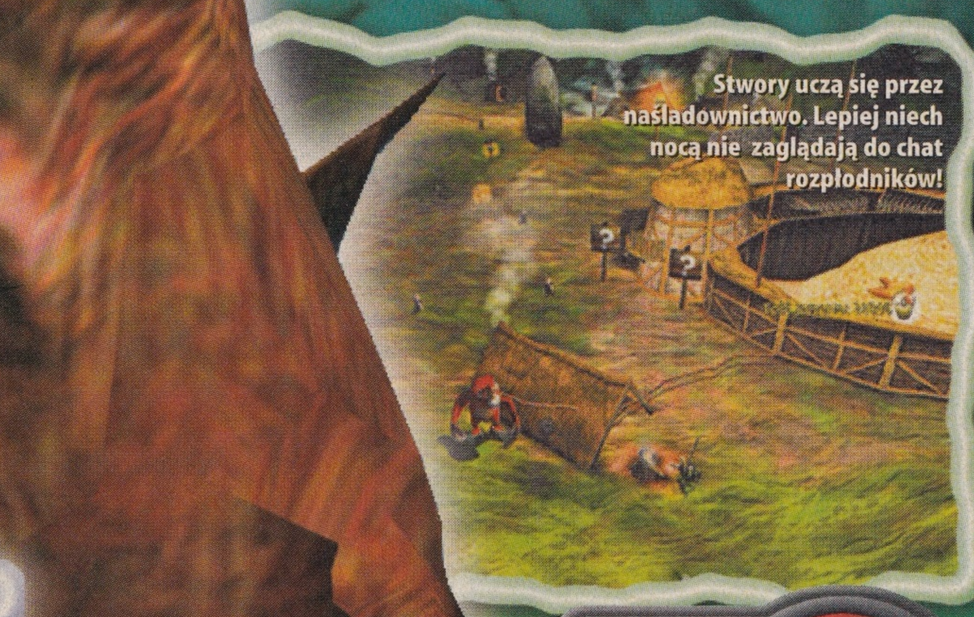
Romantyczna schadzka na plaży przerodziła się w niezłą awanturę

Black & White

Wieśniacy cieszą się z naszego przybycia. Biedni, nie wiedzą, co ich czeka...



Sądząc po wielkości bramy, mieszkańcy wiedzą, kto to jest King Kong



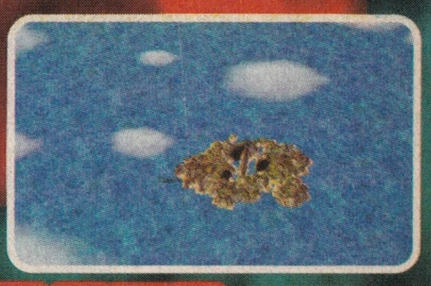
Stwory uczą się przez naśladownictwo. Lepiej niech nocą nie zaglądają do chat rozpłodników!

Detale pod lupą

Ogromną zaletą Black & White jest niespotykana nigdy wcześniej jakość grafiki. Zamieszczone obok obrazki pokazują, jakim majstersztykiem programowania jest ta gra. Jednym płynnym pociągnięciem myszki zmieniamy odległość dzielącą kamerę od naszych wyznawców.

Dosłownie w ciągu sekundy Eden z wysepki otoczonej bezmiarem oceanu staje się lądem wypełniającym cały ekran. To przejście odbywa się płynnie, a grafika z każdej odległości prezentuje się wprost niesamowicie.

Jeśli mamy ochotę, kontynuujemy przybliżanie do momentu, aż cały ekran wypełnia postać któregoś z naszych wiernych. Co więcej, słyszymy wówczas jego komentarze. Jeżeli na przykład wyznawcy budują dom i zabraknie im drewna, sami o tym mówią. Takie podejście do tematu potęguje poczucie więzi z komputerowymi ludzikami i sprawia, że szybko zaczynamy żywić wobec nich ciepłe uczucia! Dlatego smutno jest złym bogom.



Nasza prawdziwa natura

Intymne chwile z naszym chowańcem

Black & White stara się wyciągnąć z nas najgłębiej skrywane instynkty, naszą prawdziwą, ukrywaną przed światem naturę. W grze ogranicza nas tylko wyobraźnia, bo możliwości wpływania na Eden wydają się nieograniczone. Najlepszą ilustracją naszej natury jest chowaniec.

Kiedy dostaje się pod naszą opiekę, nie umie zadbać nawet o swoje podstawowe potrzeby. Jedną z pierwszych czynności jest nauczenie go zdobywania pożywienia. Od naszej fantazji zależy, czym będzie się żywił chowaniec. Jeśli jesteśmy źli, karmimy go żywymi ludźmi, jeśli jesteśmy wegetarianami, polecamy mu drzewa i kamienie. Jeśli mamy duszę rzeźnika, podsuwamy stworowi krowy i owieczki, a jeżeli drzemie w nas skłonność do perwersji (lub mamy naturę ekonomisty), namawiamy go do zjadania... jego własnych odchodów!

Błee, panie Molyneux, co za obrzydliwy pomysł!

OCENA **9,7** Genialna

Black & White

PSX
PC
N64
GBC
DC
PS2

Producent: Lionhead Studios
Polska wersja: JEST
Cena: 119 zł
Typ gry: strategiczna

O co tu chodzi: zdobyć i utrzymać przy sobie jak najwięcej wiernych oraz przechytrzyć w tym dziele innych bogów
Przebieg gry: pomagamy naszym poddanym albo wprost przeciwnie, czynimy cuda, uczymy chowańca

Liczba graczy: 1-2
Liczba krain: 5
Bronie: cuda i chowańce
Moralność: nie istnieje!
Przemoc: nieograniczona

Wymagania
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB pamięci

Genialny pomysł i jego perfekcyjna realizacja
Pierwsza godzina grania

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

ZONE OF THE ENDERS

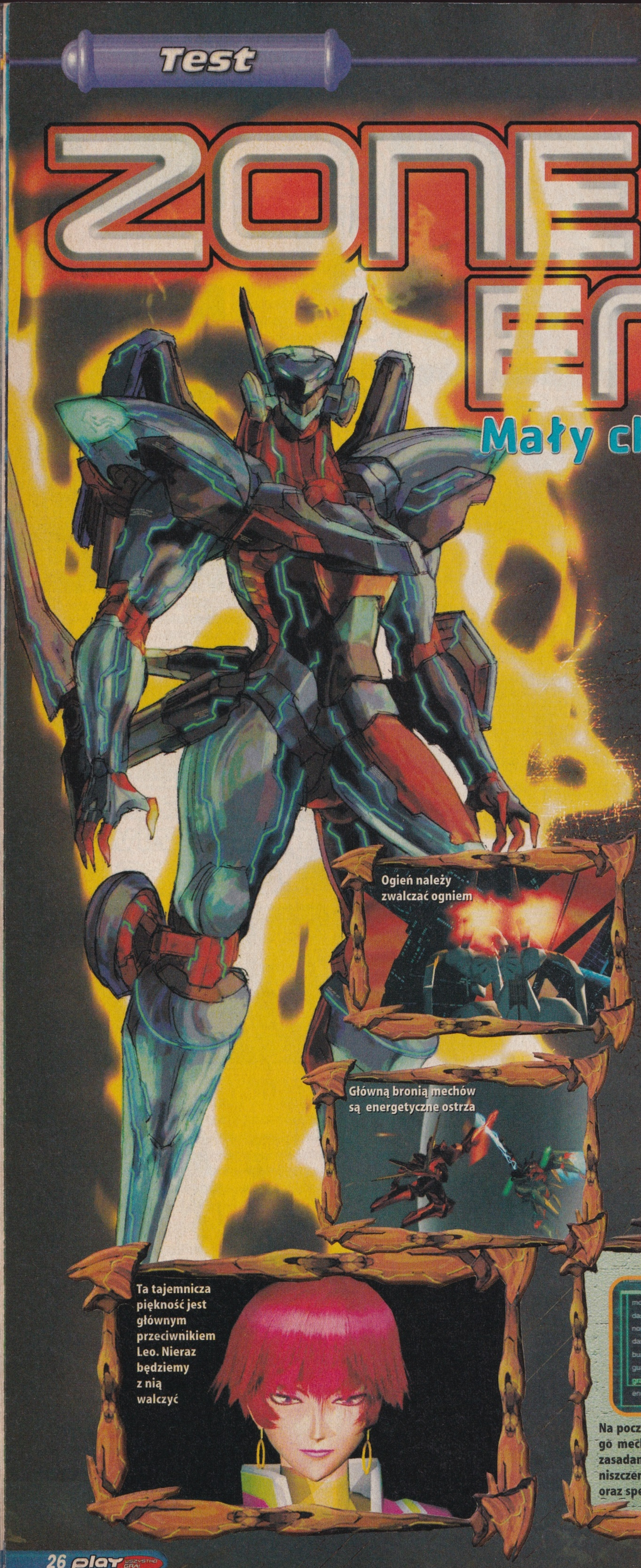
Mały chłopiec i jego duży robot

Walki na miecze i pojedynki wielkich robotów wyglądają efektownie. Ale to nie zawsze wystarcza, by gra była ciekawa

Jest rok 2172. Młody Leo mieszka wraz z rodzicami na ziemskiej kolonii orbitującej wokół Jowisza. Niespodziewanie zostaje ona zaatakowana przez najeźdźców. W ciągu kilku chwil siedziba pokojowo nastawionych ludzi ulega całkowitemu zniszczeniu. Sprawcami tej potworności są piloci zasiadający za sterami mechów – wielkich bojowych robotów.

Leo bezsilnie przygląda się śmierci kolegów, a sam w ostatniej chwili ucieka. Gdy wymyka się prześladowcom, przypadkowo opiera się o kabinę ukrytego robota nazywanego Jehuty. Pod dotykiem dłoni chłopca energetyczna osłona kokpitu otwiera się. W taki właśnie sposób młody bohater przez przypadek i wbrew swojej woli ląduje za sterami potężnej maszyny bojowej. Zaatakowany przez innego mecha, łapie za stery i wygrywa trudną walkę. Tak zaczyna się przygoda małego Leo i jego dużego robota.

Chociaż ta historia jest naiwna, a płaczliwy dzieciak nie dorósł do roli głównego bohatera gry, w Zone of the Enders znajdujemy kilka ciekawych pomysłów. Autorzy opracowali wygodny system sterowania, dzięki któremu łatwo kierujemy mechem w trzech wymiarach. Wychylając na boki lewą gałkę analogową pada, sterujemy robotem, prawa gałka odpowiada za ustawienia kamery, a trójkąt i przycisk X – za opadanie i wznoszenie się w pionie. Poza tym wykorzystujemy



Ogień należy zwalczać ogniem

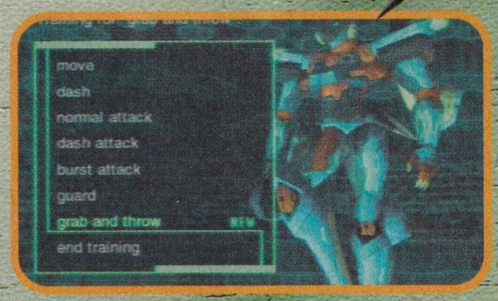
Główną bronią mechów są energetyczne ostrza

Ta tajemnicza piękność jest głównym przeciwnikiem Leo. Nieraz będziemy z nią walczyć

Kamera zawsze pokazuje to, co trzeba

W czasie walki powinniśmy mieć oczy dookoła głowy

TRENING

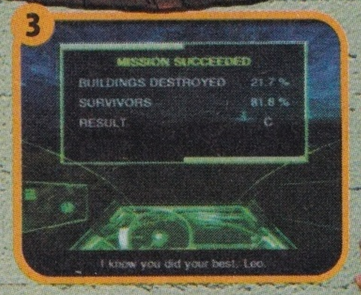


Na początku Ada – komputer pokładowy naszego mecha – zaznajamia nas z podstawowymi zasadami sterowania oraz prezentuje sposoby niszczenia celów przy użyciu ataków normalnych oraz specjalnych. Samouczek podzielony jest na dwie części. W pierwszej Ada demonstruje czynności oraz objaśnia, w jaki sposób należy je wykonać. Część druga nie jest obowiązkowa i pozwala nam na powtórzenie dopiero co wysłuchanych lekcji. To wszystko jest proste i pomysłowe!

NA RATUNEK

Kiedy poruszamy się po orbicie kolonii, zawsze wiemy, gdzie — się udać. Co jakiś czas pojawia się dodatkowe zadanie polegające zwykle na uratowaniu kolonistów

Jeśli decydujemy się pomóc, po przybyciu na miejsce otrzymujemy informacje, na czym polega zagrożenie. Zwykle stanowią je wrogie mechy niszczące budynki mieszkalne



Po walce komputer pokładowy informuje nas, czy dobrze sobie poradziliśmy. Widzimy, jaki procent budynków został zniszczony i ilu kolonistów przeżyło

jeszcze trzy przyciski odpowiedzialne za ataki – słabsze oraz silniejsze – a także akcje: namierzanie wrogich robotów, blokowanie i wyprowadzanie specjalnego ciosu.

Gra jest prosta. Podczas wykonywania misji bojowych nasze zadanie polega na jak najszybszym eliminowaniu przeciwników, a następnie na zbieraniu pozostawionych na planszach przedmiotów. Są to zazwyczaj klucze służące do uaktywniania komputerów sieciowych, dzięki którym przechodzimy dalej. Poza tym znajdujemy także usprawnienia i broń dla naszego robota. Jednak mimo że autorzy oddali do naszej dyspozycji dodatkowe uzbrojenie, prawie z niego nie korzystamy, ponieważ miecz – podstawowa broń, w którą wyposażony jest Jehuty – w zupełności wystarcza, aby przejść całą grę! To poważna wada, wskutek której pozbawieni jesteśmy przyjemności płynącej z odnajdywania i używania coraz potężniejszego oręża.

Kolejną wadą gry jest małe zróżnicowanie przeciwników, z którymi się zmagamy. Oprócz robotów – bossów występujących co kilka poziomów, praktycznie przez cały czas mamy do czynienia zaledwie z trzema rodzajami wrogich mechów. Jeden z nich to uzbrojony w miecz cherlak, drugi – wielka beczka wystrzeliwująca śmiercionośne promienie, a trzeci – napastliwy pięściarz używający potężnych ognistych rękawic. Po krótkim czasie ci słabi wrogowie zaczynają nas nudzić.

Na początku zabawy wydaje się nam, że walka z dużym, uzbrojonym w działo przeciwnikiem wymaga zastosowania innej taktyki niż starcie z pięściarzem. Niestety nie w tej grze. Najprostszą i najpewniejszą metodą w Zone of the Enders jest podlatywanie do wrogów i atakowanie ich mieczem.

Właśnie mieczem, bo gdy zbliżamy się do oponenta i wciskamy kwadrat, robot używa tej broni. Z kolei wciśnięcie tego samego przycisku, kiedy znajdujemy się w większej odległości od przeciwnika sprawia, że posyłamy w jego kierunku serię kul z karabinu. Niekiedy przydatne okazuje się zasłanianie tarczą oraz używanie dopalacza, ale i tak zawsze najskuteczniejszy jest miecz. Oczywiście możemy używać także innego uzbrojenia, ale po co? Dzięki broni białej rozwiązujemy każde nieporozumienie szybko – po prostu ćwiartujemy wrogie roboty na plasterki. I właśnie dlatego satysfakcja z grania i wygrywania licznych starć jest tak mała.

Oprócz niszczenia przeciwników istotną rolę odgrywa też miejsce akcji. Tak się bowiem składa, że większość walk odbywa się na terenie kolonii, pomiędzy budynkami zamieszkiwanymi przez struchlałych osadników. Walcząc, uważamy na otoczenie, aby wskutek naszych ataków cywile nie ucierpieli zanadto.

Gra podzielona jest na plansze znajdujące się na powierzchni kolonii. Po wykończeniu wszystkich przeciwników na danym etapie i realizacji celów opuszczamy planszę i trafiamy na orbitę. Stąd przenosimy się gdzie indziej i znów zlatujemy na powierzchnię. Na kolejnej planszy dokonujemy następnej czystki i znowu wylatujemy na orbitę. Niejednokrotnie zmuszeni jesteśmy do ponownego odwiedzenia jakiegoś terenu w poszukiwaniu potrzebnego przedmiotu. A ponowne odwiedziny w każdym z miejsc oznaczają spotkanie z cudownie ożywionymi przeciwnikami. To nieuczciwe zagranie ze strony autorów!

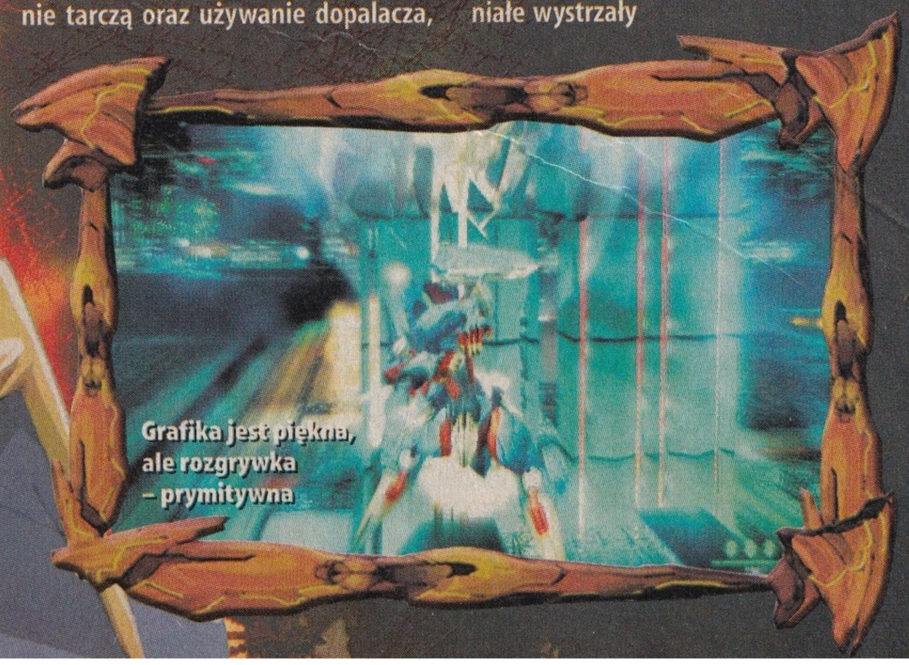
Największym atutem Zone of the Enders jest grafika. Efekty towarzyszące ognistym podmuchom, budynki targane potężnymi eksplozjami i płynna animacja podczas nagłych, szybkich starć na miecze z innymi robotami – to wszystko jest prawdziwym majstersztykiem. Liczba i jakość detali widocznych na pancerzach robotów i wspaniałe wystrzały robią piorunujące wrażenie – przynajmniej przez pierwszą godzinę. Niestety mało zróżnicowani przeciwnicy i odwiedzane w kółko te same miejsca nużą nas.

Szkoda że ta przepiękna grafika blednie wobec mało ambitnej, wręcz prostackiej rozgrywki. Ukończenie gry zajmuje zaledwie kilka godzin! Później jeśli chcemy, odkrywamy dodatkowe roboty służące do walki w trybie jeden na jednego z kolegą albo przeciwko konsoli. Jednak nawet dodatkowe opcje nie ratują tej gry.

Sztukę pilotażu poznajemy w specjalnie zaprojektowanej sali treningowej

Czasami oglądamy zbliżenia jak w filmach

To jeszcze walka czy już pokaz sztucznych ogni po zwycięstwie?



Grafika jest piękna, ale rozgrywka – prymitywna

OCENA **5,6** Dostateczna

Zone of the Enders

PSX
PC
N64
GBC
DC
PS2

Producent: Konami
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: zręcznościowa

O co tu chodzi: dostarczamy prototyp bojowego robota z orbity Jowisza aż na orbitę Marsa

Przebieg gry: podlatujemy do przeciwnika i wciskamy kwadrat, kwadrat, kwadrat, kwadrat... aż do znudzenia

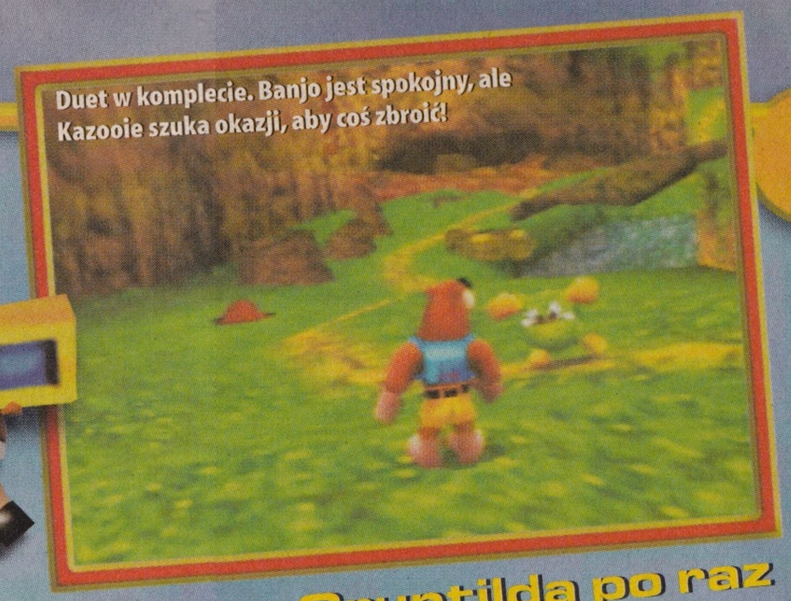
Liczba graczy: 1–2
Liczba broni: 10
Różne zakończenia: brak
Bronie: wielkie roboty
Przemoc: blaszana

Wykorzystuje
Memory Card 8 MB, Multi Tap

Piękna grafika, dobre sterowanie i praca kamery
Monotonna rozgrywka

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Banjo-Tooie


Duet w komplecie. Banjo jest spokojny, ale Kazooie szuka okazji, aby coś zbroić!

Wiedźma Gruntilda po raz kolejny chce zawładnąć światem. Na jej drodze staje niedźwiedź Banjo, ptak Kazooie i ich kumple

Ta przygodowa platformówka jest kontynuacją hitowej gry Banjo-Kazooie sprzed dwóch lat. Jej bohaterowie to przyjaciele Banjo i Kazooie (wymowa: bandżo i kazui). Ten pierwszy jest niedźwiedziem, a drugi ptakiem. Razem przeszli niejedno. Skrzydła Kazooie wynoszą nas wysoko w przestworza, zaś silne łapy Banjo nieraz ratują obu bohaterów z opresji.

W grze czeka na nas dziewięć dużych poziomów, na których szukamy różnych przedmiotów. Zbieramy piórka, jajka, nutki i elementy układanek. Uwalniamy stworki zwane Jinjos (wymowa: dżindżos), bierzemy udział w minigrach zręcznościowych i logicznych, walczymy z potworami nasyłanymi przez złą Gruntildę. Słowem – bawimy się na całego, pływamy, skaczemy, latamy i turlamy się. Dzięki fantastycznym pomysłom autorów nie nudzimy się nawet przez chwilę!

Spotykamy 150 postaci, z którymi rozmawiamy i od których otrzymujemy różne cenne wskazówki. Szaman Mumbo Jumbo, który pojawił się w poprzedniej części gry, też chce być bohaterem jak Banjo i Kazooie. Od czasu do czasu sterujemy więc również i nim. Przydaje się w miejscach, w których trzeba używać magii. Rywalką Mumbo jest Humba Wumba. Jej czary zamieniają naszych przyjaciół w coś zupełnie innego! Mogą się oni stać na przykład małymi szczurami, które przeciskają się przez wszystkie wąskie szczeliny. W ten sposób zdobywamy różne przedmioty, poprzednio niedostępne.

Bohaterowie uczą się od sierżanta Jamjarsa (wymowa: dżamdżarsa). Dzięki niemu poznajemy takie przydatne umiejętności jak szybowanie, strzelanie jajkami, potrójny skok czy chowanie się do plecaka. Umiejętności jest więcej niż w Banjo-Kazooie, a gra trwa bardzo długo. Odkrycie wszystkich sekretów to zajęcie na kilka miesięcy!

Pomimo niskiej rozdzielczości, grafika prezentuje się ślicznie. Niestety animacja zwalnia, gdy na ekranie pojawia się więcej postaci. Na pociechę przygrywa nam radosna muzyka.

Wspaniałe projekty poziomów, świetnie przemyślane zadania i mnóstwo humoru – oto główne zalety tej doskonałej gry. Mimo wysokiej ceny polecamy ją wszystkim fanom platformówek na konsolę Nintendo 64 i nie tylko im! To znakomita zabawa.

Multiplayer

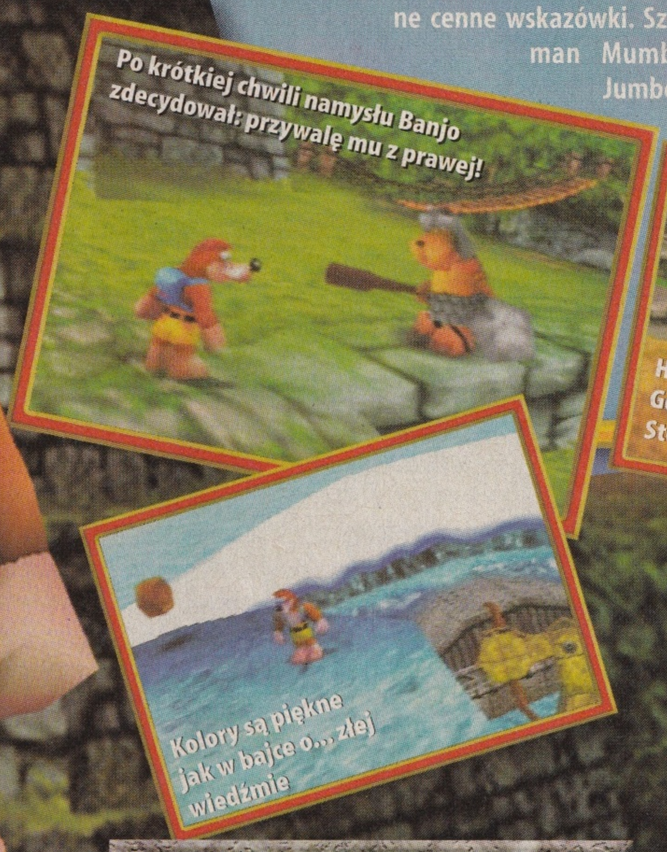
Banjo-Tooie przeznaczony jest dla jednego gracza, ale autorzy przygotowali wiele minigierek, w których uczestniczy nawet do czterech osób! Jest między innymi piłka nożna polegająca na wkopywaniu kamieni do bramek, a także... prosta strzelanina z widokiem z oczu bohatera

Czary

1 Jako Mumbo dostajemy się blisko głowy złotego posągu wystającej ze skały. Stajemy przed ogromną statuą

2 Rzucamy serię zaklęć – złoty posąg wynurza się z kamienia. Przez minutę sterujemy jego krokami

3 Posąg kopnięciem niszczy bramę i w taki sam sposób likwiduje strzelające kamienie



Postacie

Banjo i Kazooie – niecodzienna para, ale mimo to świetnie dobrana

Jamjars – ten sierżant pojawia się zawsze, gdy bohaterom potrzebna jest nowa umiejętność

Mumbo Jumbo – gdy sterujemy tym bohaterem, szukamy miejsc, w których przydaje się magia

Humba Wumba – konkurentka Mumbo zmienia bohaterów w inne zwierzęta. Jest pomocna!

Jingaling – król stworków Jinjo jest załamany. Jego podwładni pogubili się w lesie. Pomagamy mu!

Gruntilda – wstrętna, stara wiedźma, która chce wyssać siłę życiową z całego lasu

OCENA

Banjo-Tooie — **9,0** Genialna

PSX | PC | N64 | GBC | DC | PS2

Producent: Rareware
Polska wersja: BRAK
Cena: 369 zł
Typ gry: platformówka

O co tu chodzi: pokonać złą Gruntildę i jej podstępnych sługusów i tym samym ocalić świat – jak zwykle
Przebieg gry: chodzimy, skaczemy, fruwamy i dziobiemy, niedźwiedzie łapy zamieniamy na ptasie skrzydła

Liczba graczy: 1-4
Liczba postaci: 150
Liczba minigierek: 15
Liczba bossów: 13
Przemoc: wersja dla dzieci

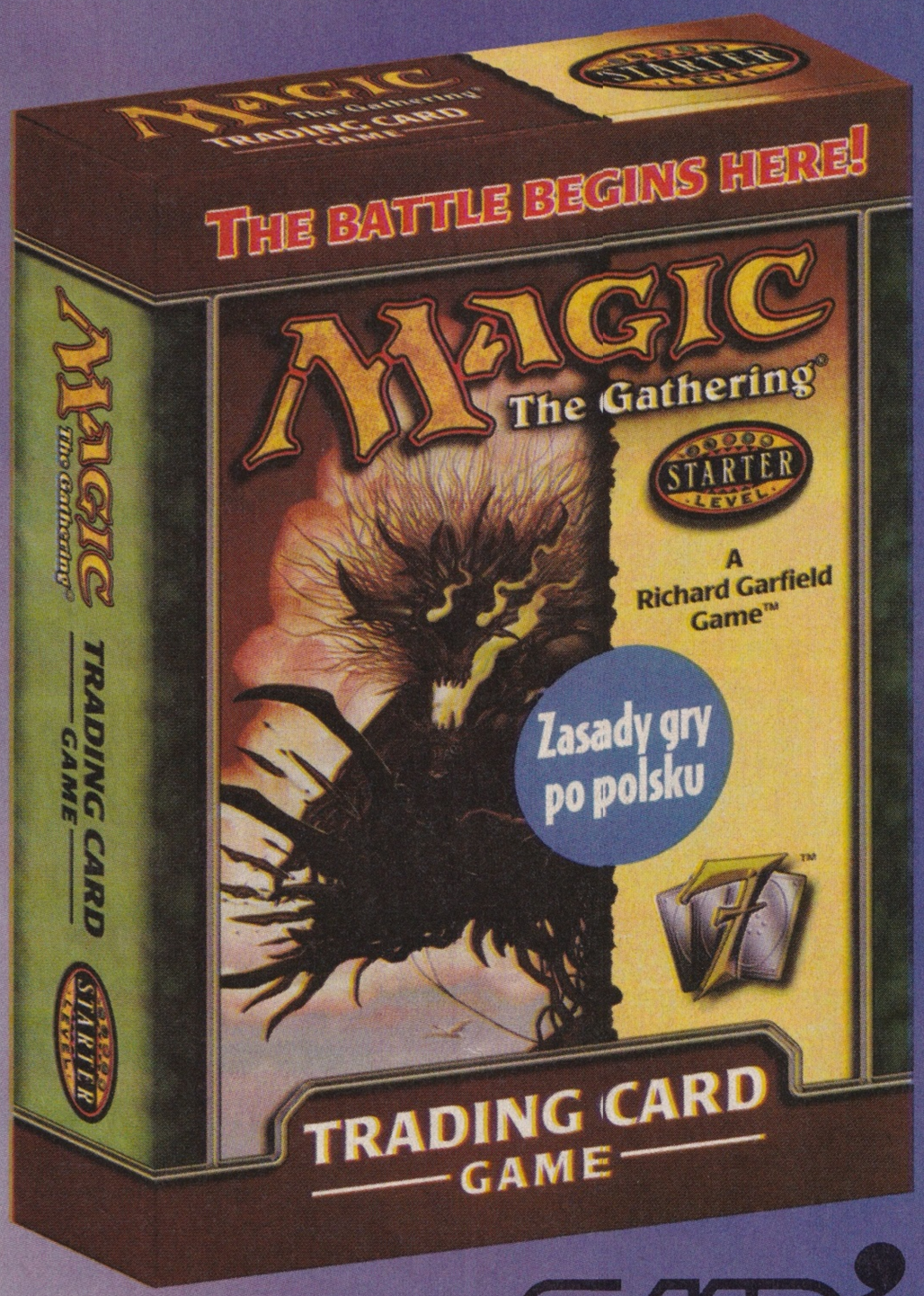
Wykorzystuje
Moduł wibracyjny Rumble Pack

Wspaniała grafika, świetna zabawa
Nie ma minusów! Poza ceną...

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

MAGIC The Gathering®

... CZAS ROZPOCZĄĆ BITWĘ UMYSŁÓW...



Zestaw wprowadzający zawiera:

2 talie po 30 kart
oraz
112-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim

Pytaj w Salonach

EMPiK | in medio | RELAY

oraz w księgarniach i sklepach branżowych

Sprzedaż wysyłkowa: (0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

Zapraszamy do odwiedzenia www.isa.pl

Loga MAGIC: THE GATHERING, 7 Edycji, poziomu gry oraz Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc.
© 2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

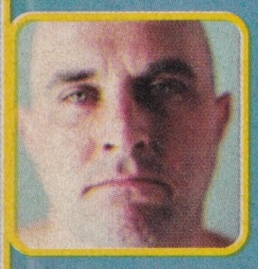
Skoki narciarskie

Adam Małysz już rozpoczął treningi przed kolejnym sezonem. A my zaczynamy skakać! To nic, że jest środek lata. Dzięki grze Skoki narciarskie 2001 na najwyższym podium ponownie staje polski zwycięzca!

Trenerzy

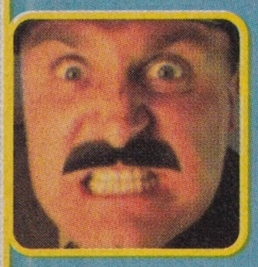
Peter Furguson

Ten trener koncentruje się na szkoleniu technicznym. Dzięki treningowi za 2000 złotych nasz zawodnik uczy się sprawnie i elegancko lądować. W efekcie otrzymuje wyższe noty za styl.



Siergiej Kuchnow

Rosyjski trener dba o wagę i kondycję naszego sportowca. Morderczy trening wyciska ze skoczka wszystkie siły, ale zwiększa jego sprawność fizyczną. Honorarium Rosjanina wynosi 3000 złotych.



Józef Hinzmann

Emerytowany wojskowy, który za 3000 złotych podnosi kondycję fizyczną zawodnika. Niestety niekiedy zdarza się, że jednocześnie ujemnie wpływa na stronę techniczną szkolenia.

Ken Osakara

Japoński mistrz sztuk walki wysoko ceni swoje usługi. Trening kosztuje 5000 złotych, ale Ken robi wszystko, aby nasz skoczek odzyskał spokój i podczas zawodów myślał tylko o zwycięstwie.

Skoki narciarskie 2001 to druga po amatorskiej Deluxe Ski Jumping gra przedstawiająca sport, który ostatnio stał się narodową polską dyscypliną. Jednak tym razem dostajemy w nasze ręce grę z prawdziwego zdarzenia. Lista jej zalet i możliwości jest długa: w pełni trójwymiarowa grafika, obroty kamery, szesnaście skoczni, 72 zawodników opisanych siedmioma współczynnikami, którzy pod naszą pieczą rozwijają swe umiejętności, możliwość zarabiania pieniędzy i kupowania sprzętu i nart.

Przed każdymi zawodami kamera efektownie przelatuje wokół skoczni

W Skokach narciarskich 2001 nie wcielamy się w trenera Apoloniusza Tajnera, który przez telefon komórkowy mówi zawodnikowi, kiedy ma się odbić z progu, a kiedy wylądować. Gdy nasz zawodnik staje na szczycie skoczni, to od nas zależy, kiedy rusza w dół i jak skacze. Skoczka przez cały czas widzimy z bliska, kamera towarzyszy mu na rozbiegu i w czasie skoku.

Dzięki w pełni trójwymiarowej grafice skocznie wyglądają przepięknie, zwłaszcza podczas zawodów rozgrywanych o zmroku. Zresztą skaczemy nie tylko nocą (przy sztucznym świetle), ale także w czasie deszczu, w śnieżnej zadymce, a nawet przy silnym wietrze. Podmuchy zwykle spychają nas na bok, ale czasem, gdy wiatr wieje prosto w oczy, pomaga – dzięki niemu dalej lecimy. Pod względem graficznym gra prezentuje się dobrze, choć niestety pewne elementy, na przykład publiczność, nie zostały dopracowane.

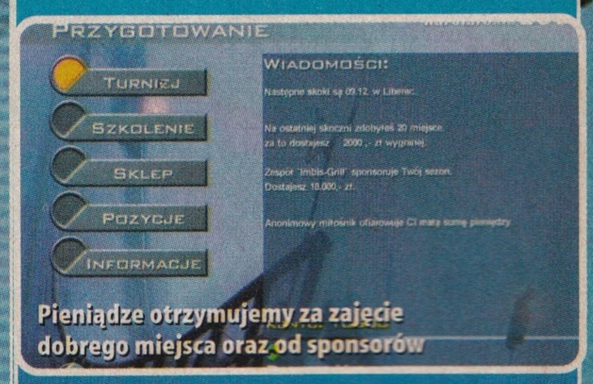
Skoki narciarskie 2001 to dokładna i szczegółowa symulacja zawodów narciarskich. Początkowo nasz skoczek potyka się o własne nogi, narty mu przeszkadzają, a z rozbiegu spada zaraz po starcie. Nie przejmujemy się jednak tym, że niekiedy zajmujemy nawet ostatnie miejsce. Z czasem zawodnik staje się coraz lepszy. Zaczyna szybować lekko i swobodnie, a jego lot jest coraz dłuższy.

Aby odnosić sukcesy w Skokach narciarskich 2001, poświęcamy dużo czasu na poznanie mechaniki skoku. Potrzeba sporej praktyki, abyśmy zrozumieli, jak jechać po rozbiegu, kiedy się wybijać, jak lecieć i lądować. Skakanie początkowo wydaje się proste – w końcu oglądaliśmy w telewizji dziesiątki relacji z zawodów – ale już po pierwszym wirtualnym turnieju przekonujemy się, że bez treningu niczego w tej grze nie osiągniemy.

Każdego z zawodników charakteryzują cztery współczynniki: Technika, Kondycja, Siła wyskoku oraz Lądowanie. Wszystkie cztery podnosimy w czasie treningów i kolejnych zawodów. Dopiero gdy zdobywamy doświadczenie, czujemy, jak smakuje osiągnięcie dobrej pozycji w zawodach, a w końcu – wywalczenie nawet Pucharu Świata.

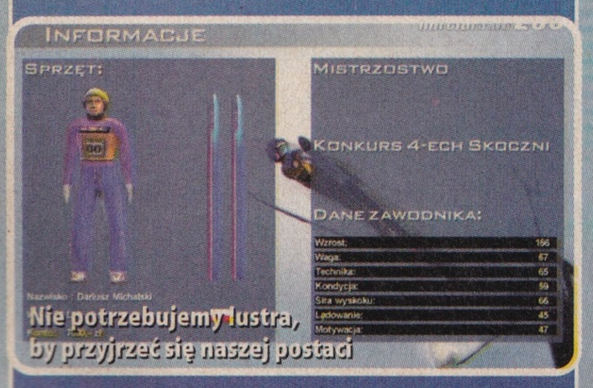
Zdobywanie punktów wiąże się z zarabianiem pieniędzy, które są potrzebne na naukę i sprzęt. Im więcej zarabiamy, tym łatwiej zdobywamy punkty w kolejnych zawodach. Zasady gry odpowiadają tym z prawdziwych eliminacji do mistrzostw świata. Konkursy z udziałem 72 zawodników składają się z trzech faz: kwalifikacji do najlepszej pięćdziesiątki, kwalifikacji do najlepszej trzydziestki i ostatniej serii wyłaniającej zwycięzców konkursu. Są nawet typowe dla Turnieju Czterech Skoczni pojedynki par skoczków podczas kwalifikacji do finałowej trzydziestki.

Walczymy na 16 skoczniach, ale choć różnią się one, to ich parametry zostały uśrednione. Punkt K (czyli punkt bezpieczeństwa) tych obiektów waha się od 110 do 120 metrów. Na każdej skoczni zapamiętywane są wyniki dziesięciu najlepszych zawodników. Pod uwagę brani są również skoczkowie sterowani przez komputer, którzy radzą sobie dobrze, więc nieprędko wywalczymy sobie miejsce na tej honorowej liście.

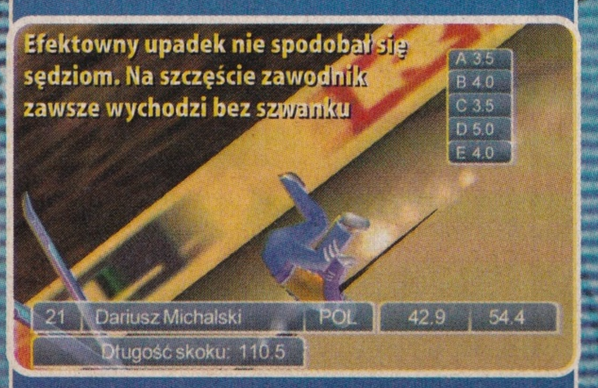


Pieniądze otrzymujemy za zajęcie dobrego miejsca oraz od sponsorów

Zaraz po lądowaniu oglądamy nasz wynik wraz z informacją o odległości, którą pokonaliśmy. Wyświetlany jest też wynik punktowy, który zależy od odległości i oceny za styl lotu. Sędziowie przyznający te ostatnie są bardzo surowi i nawet lekkie podparcie przy lądowaniu oznacza odjęcie siedmiu lub ośmiu punk-



Nie potrzebujemy lustra, by przyjrzeć się naszej postaci



Efektowny upadek nie spodobał się sędziom. Na szczęście zawodnik zawsze wychodzi bez szwanku

Skaczemy!

Pierwszy skok to zwykle katastrofa. Ale prawdziwy sportowiec się nie poddaje! Oto sposób na sukces

1. Dopóki pali się żółte światło, przygotowujemy się do skoku: spoglądamy na wyniki przeciwników, rozluźniamy nadgarstki, robimy kilka głębszych oddechów i klikamy lewym przyciskiem myszy.

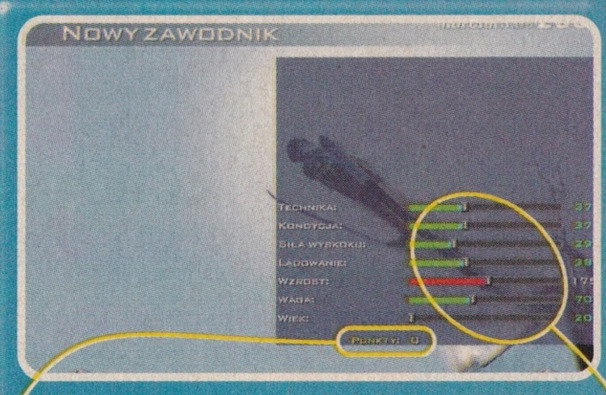
2. Zapala się zielone światło. Mamy dziewięć sekund do namysłu. Czas odmierza zegar. Rzucamy okiem na kierunek i prędkość wiatru sygnalizowane przez rękaw. Gdy klikamy lewym przyciskiem myszy, zaczynamy zjazd.

3. Podczas zjazdu staramy się, aby kulka znajdowała się dokładnie na szczycie łuku. To gwarantuje nam największą szybkość na progu skoczni oraz równomierne wybicie z obu nóg. Wybijamy się dokładnie na progu, klikając lewym przyciskiem myszy i od razu przesuwamy mysz ku sobie – nasz zawodnik przyjmuje pozycję V. Teraz trzymamy kciuki i mamy nadzieję na długi lot i bezpieczne lądowanie.

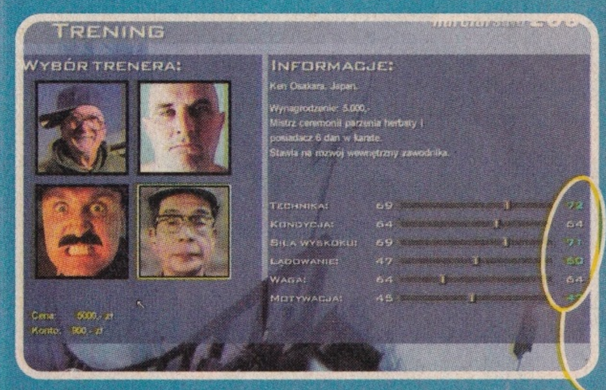
4. W czasie lotu biała kulka powinna znajdować się dokładnie pośrodku łuku. Gdy zniżamy się do lądowania, zwracamy uwagę, aby wskaźniki poziomy i pionowy znajdowały się dokładnie pośrodku. Odsuwamy wtedy mysz od siebie i klikamy dwukrotnie lewym przyciskiem. Nasz zawodnik ląduje.

5. Po skoku sędziowie wystawiają nam oceny, a my udajemy się do kasy po zasłużone wynagrodzenie. Jeśli udało nam się poprawnie wykonać skok, to umiejętności naszego zawodnika rosną. A jeśli nasz styl został źle oceniony – mówi się trudno. Następnym razem na pewno będzie lepiej. Jeszcze wszystko przed nami. Z każdym skokiem nabieramy doświadczenia i zyskujemy nowe umiejętności.

Szkolenie zawodników



1 Na początku tworzymy własnego zawodnika. Wydajemy wszystkie otrzymane na starcie punkty na podwyższenie poszczególnych umiejętności skoczka. Punkty rozdzielamy pomiędzy: **Technikę**, **Kondycję**, **Siłę wyskoku**, **Lądowanie**, **Wzrost**, **Wagę** i **Wiek**.



2 Trenerzy za odpowiednią sumę pieniędzy poprawiają niektóre cechy naszego skoczka. Zmiany po treningu zaznaczane są kolorem zielonym, gdy cecha uległa poprawie, lub na czerwono, gdy współczynnik się pogorszył. Sylwetki szkoleniowców przedstawia ramka **Trenerzy** na sąsiedniej stronie.

3 W sklepie kupujemy coraz lepsze narty i kombinezony. Nie warto zaopatrywać się w każdy kolejny model. Gdy kupiliśmy jeden, zbieramy pieniądze na następny, lepszy o kilka klas. Sprzęt, który mamy w danej chwili, zaznaczony jest małym krzyżykiem.

Skoki narciarskie 2001

tów. Otrzymanie za skok mistrzowskiej noty 19 punktów graniczy z cudem.
Skoki narciarskie 2001 to wciągająca gra. Zawdzięcza to pięknej grafice, realistycznym skokom i ciekawemu rozwojowi zawodnika. Oczywiście Adam Machyszi – taki jest pseudonim Adama Małysza – wygrywa wszystkie zawody! Przynajmniej dopóty, dopóki my nie staniemy się mistrzami.

Rekordzistą tej skoczni wyjątkowo nie jest polski mistrz

Dobra gra

Skoki narciarskie 2001 – Polski zwycięzca (tak brzmi pełny tytuł) to pierwsza gra wydana w nowej serii Dobra GRA.
Jej autorzy zapowiadają, że gry wydawane w cyklu będą miały kilka wspólnych cech. Po pierwsze, wszystkie mają kosztować tyle, aby stać było na nie każdego gracza. Na przykład cena Skoków narciarskich 2001 to zaledwie 19,90 złotych. Po drugie: wszystkie będą ukazywały się w porządnie przygotowanych polskich wersjach. To ważne, bo często nieznajomość języka angielskiego nie pozwala nam w pełni cieszyć się grą. Wreszcie po trzecie: kupujemy je w kioskach koło domu, bez chodzenia i szukania po sklepach. Autorzy obiecują też, że wszystkie Dobre GRY będą miały wysoką grywalność.

OCENA

Skoki narciarskie 2001 -*

PSX
PC
N64
GBC
DC
PS2

Producent: VCC Entertainment
Polska wersja: JEST
Cena: 19,90 zł
Typ gry: sportowa

O co tu chodzi: oddać trzy dobre skoki, polecieć pięknie i daleko, zrobić skok na Puchar Świata i przeskoczyć Cztery Skocznie
Przebieg gry: skaczemy, wygrywamy, zarabiamy, kupujemy sprzęt i trenujemy, by jeszcze dalej i ładniej skakać

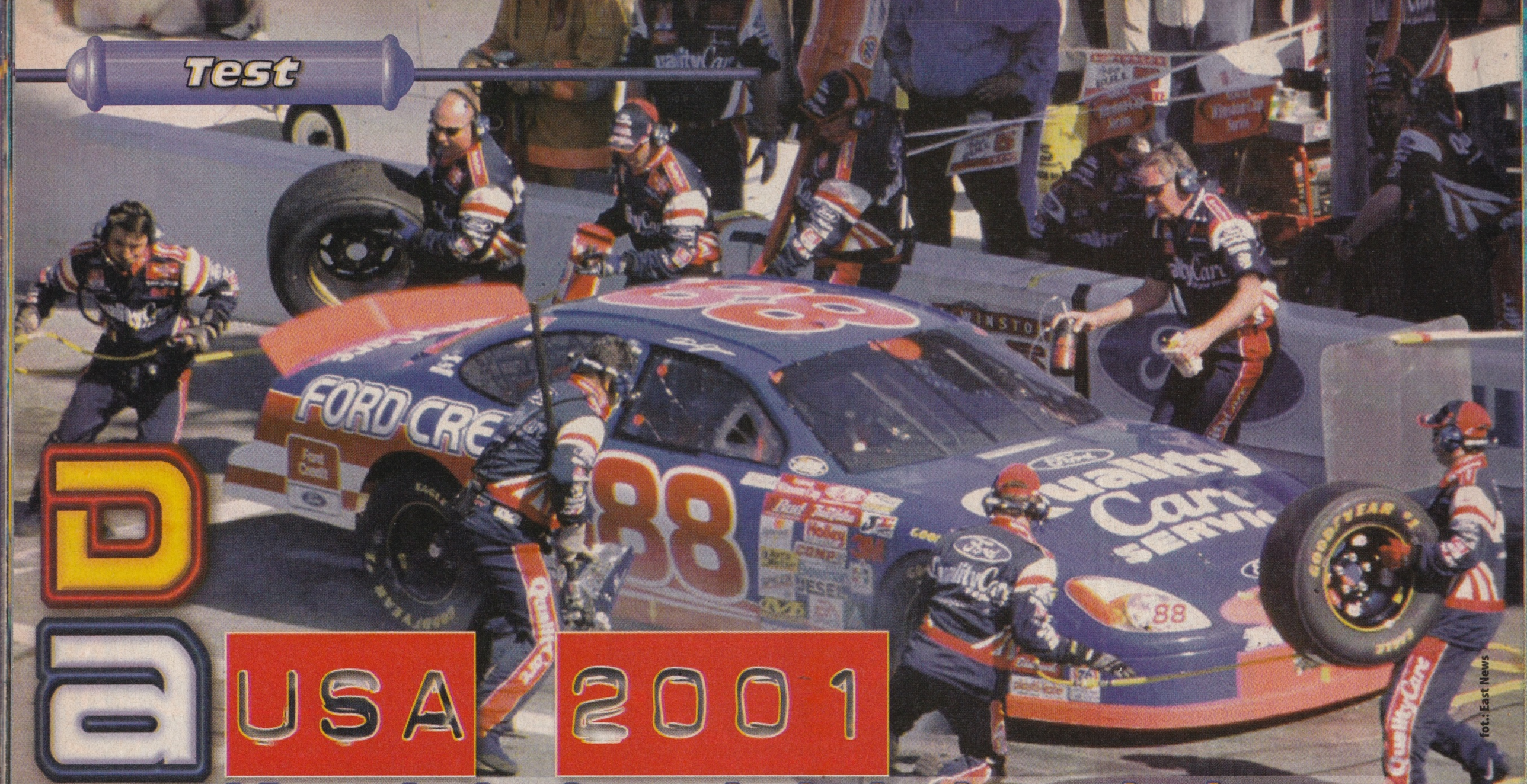
Liczba graczy: 1
Liczba skoczni: 16
Liczba trenerów: 4
Prawdziwe zasady: są
Przemoc: bolesne wywrotki

Wymagania
Celeron 266, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Ciekawa i wciągająca rozgrywka
Trochę drobnych błędów

TRUD -* DŹWIĘK -* GRAFIKA -* GRYW -*

*Gra została wydana przez Axel Springer Polska – wydawcę PLAYA. Dlatego nie wystawiamy jej oceny



fot.: East News

Daytona USA 2001

Kręci się, kręci się koło za kołem...

Dawny przebój salonów gier pojawia się na ekranach telewizorów w nowej, ulepszonej wersji

W serii wyścigów Daytona firma Sega postawiła wszystko na jedną kartę. Gra ma być jak najszybsza, jak najładniejsza i jak najbardziej ekscytująca. Czy Daytona USA 2001 spełnia te zamierzenia autorów? Zobaczmy!

Przed rozpoczęciem zabawy określamy rodzaj wyścigu. Gdy chcemy natychmiast znaleźć się na torze, wybieramy tryb Single Race. Interesuje nas życie wielkiego rajdowca? Poznajemy jego smak w trybie Championship. Jeśli chcemy, startujemy na wybranym przez nas torze lub sprawdzamy się w jeździe na czas.

Wybieramy tor i nasz pierwszy samochód

Niezależnie od tego, na jaki rodzaj wyścigu się decydujemy, określamy, który samochód poprowadzimy. Początkowo do naszej dyspozycji są cztery auta, ale w czasie gry dostępnych staje się jeszcze sześć dodatkowych.

Samochody opisane są trzema współczynnikami. Dowiadujemy się, jaką mają maksymalną prędkość, przyspieszenie oraz zwrotność. Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa, auta szybsze prowadzi się gorzej i na odwrót: wolniejsze wozy trzymają się toru jak przyklejone.

Po wyborze auta decydujemy się na ręczną lub automatyczną skrzynię biegów. Pozostają jeszcze opony: dobór odpowiedniego do warunków ogumienia ma zasadniczy wpływ na zachowanie wozu.

Jak na grę zręcznościową, Daytona oferuje sporo możliwości ustawiania auta

Wreszcie dokonujemy wyboru trasy. W grze znalazło się ich dziewięć, o zróżnicowanym stopniu trudności. Jeździmy też po lustrzanych odbiciach torów, w przeciwnym kierunku, lub też pod prąd po trasie lustrzanie odbitej. Dzięki tym wariacjom w sumie mamy do dyspozycji aż 36 torów.

Wybór samochodu, skrzyni biegów i trasy to jeszcze nie wszystko. Na koniec podejmujemy decyzję dotyczącą malowania karoserii naszej błyskawicy i wszystko gotowe. Startujemy!

Lotny start – ruszamy z wiatrem we włosach

Wydarzenia rozgrywają się w oszałamiającym tempie. Samochody pędzą przed siebie, ocierają się o bariery lub o karoserie mijanych przeciwników. Zderzenia kończą się wgnieceniami blachy i pogarszają sterowność pojazdu.

W czasie wyścigu obowiązuje jedna zasada – nie stracić szybkości! Dlatego liczy się umiejętne pokonywanie zakrętów. Polega ono na delikatnym zwalnianiu przed wejściem w łuk, a następnie przyspieszaniu przy wychodzeniu na prostą. Wprawni kierowcy korzystają z tunelu powietrznego, który tworzy się za jadącym z przodu samochodem. Jeżeli umiejętnie wpasowujemy się w tunel powietrzny, szybciej przyśpieszamy.

Zielone światło – gaz do dechy!

Grafika samochodów i animacje wydarzeń na torze są płynne i szczegółowe. Wyścig nie traci dynamiki nawet gdy na trasie znajduje się 40 samochodów.

Daytona USA 2001 ma też opcję gry przez internet, jednak nie jest ona przydatna w Polsce, wymaga bowiem amerykańskiej przeglądarki, której u nas nie da się kupić. Wielka szkoda!

Wyścigi z duchem...

Nasze umiejętności doskonalimy w trybie Time Attack. Po dokonaniu wszelkich ustawień samochodu startujemy na torze samotnie i jeździmy na czas.

Po przejechaniu trasy wybieramy opcję Ghost. Dzięki temu mierzymy się z... samym sobą! Odbywa się to tak, że na szosie pojawia się samochód widmo, który odtwarza nasz najlepszy przejazd po torze. Teraz widzimy, jakie błędy popełniliśmy i próbujemy prześcignąć samych siebie.

...i z kolegą

Każdy właściciel Dreamcasta powinien mieć na wyposażeniu przynajmniej dwa dżojpady – ta konsola ma pokaźną bibliotekę gier, które znakomicie nadają się do zabawy w kilka osób. Podobnie jest w wypadku Daytony USA 2001. Po wybraniu trybu Versus zasiadamy za kierownicą jednego wozu, kolega chwyta za drugi pad i zaczyna się zabawa. Dzięki niej ostatecznie udowadniamy sobie, kto jest mistrzem kierownicy i wygrywa na najtrudniejszych trasach.

OCENA

Daytona USA 2001

8,6 Celująca

PSX | PC | N64 | GBC | **DC** | PS2

Producent: Sega
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: wyścigowa 249 zł

O co tu chodzi: rozpędzamy samochód, wciskamy gaz do dechy i nie pozwallamy, aby ktokolwiek nas wyprzedził
Przebieg gry: delikatnie, z wyczuciem pokonujemy zakręty i sprawnie wyprzedzamy wozy innych kierowców

Liczba graczy: 1–2
Liczba torów: 9
Liczba samochodów: 10
Inne warianty torów: są
Przemoc: spalinowa

Wykorzystuje
moduł wibracyjny, kierownica, karta pamięci (VIMU)

Wygodne sterowanie, realistyczne kraksy, grafika
Nie działa gra przez internet

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

(c) 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Software (c) 2001 Lionhead Studios Ltd.
All rights reserved. Black & White, Lionhead and the Lionhead logo are trademarks of Lionhead Studios Ltd.
EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. EA GAMES[tm] is an Electronic Arts [tm] brand.

BLACK & WHITE™

Kim naprawdę jesteś?

ostatnia linia oporu

(C-12)

Final Resistance

PlayStation

play

WSZYSTKO GRA!

on jest

TONY HAWK'S PRO SKATER 2™

Wysokich lotów!

Akrobacje na deskorolce to popularny, ale niebezpieczny sport. Dlatego zanim ruszymy na tor, ćwiczymy trudne triki, figury i układy na ekraniku GameBoya. I świetnie się przy tym bawimy!

Tony Hawk to żywa legenda jazdy na deskorolce. Triumf gry z jego udziałem wydanej rok temu na PlayStation skłonił twórców do stworzenia wersji na pozostałe konsole i komputery. Niestety wydanie na GameBoya Color najbardziej różni się od pozostałych. Z gry zniknęły doskonałe animacje i realistyczna grafika. Postacie są płaskie. Jednak dzięki temu zawodnik nie znika nam z oczu, nie mamy też problemu ze wskakiwaniem na rampy i płotki.

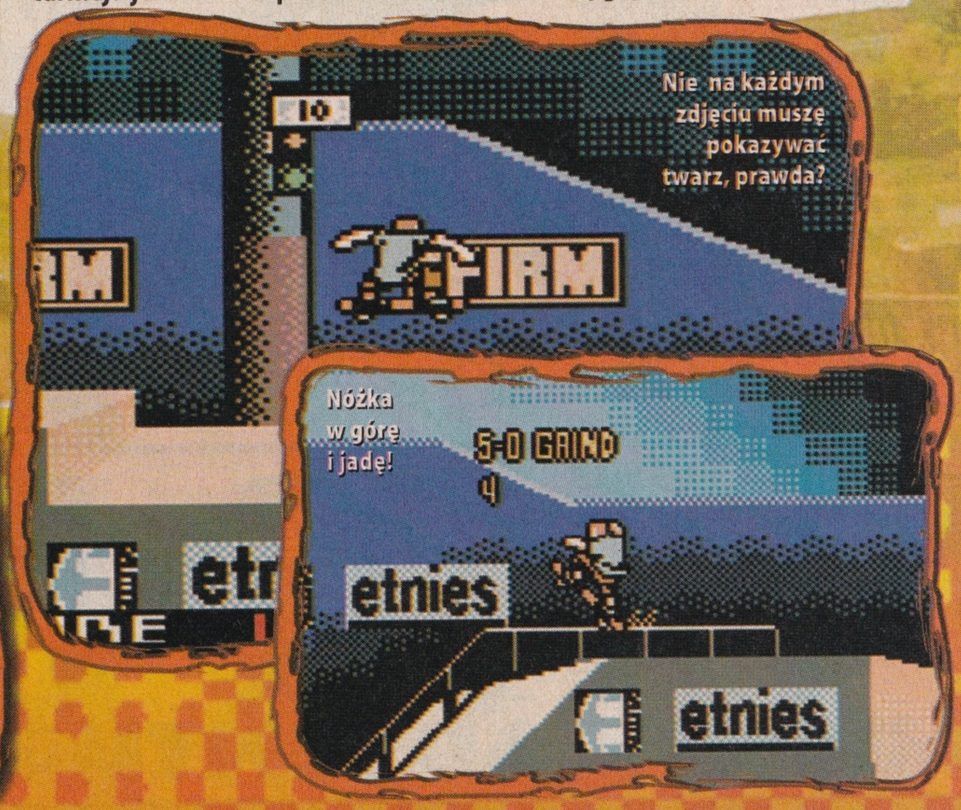
W grze zachowało się to, co najważniejsze – doskonała zabawa. Do wyboru mamy trzynastu zawodników różniących się umiejętnościami. Wybieramy tryb rozgrywki: swobodną jazdę bez ograniczeń lub mozolne wspinanie się po szczeblach kariery.

W pierwszym trybie uczymy się korzystać z umiejętności naszego zawodnika. Poznajemy też trasy – podczas turnieju jest na to za późno!

Drugi tryb jest trudniejszy, ale ciekawszy. Zaczynamy bez grosza przy duszy. Wszystko, co mamy, to nasze umiejętności. Za kombinację kilku skoków lub wykonanie wyjątkowo trudnej ewolucji dostajemy pieniądze. Bez zaliczenia pierwszych etapów nie zostajemy dopuszczeni do następnych zadań, które są przeznaczone tylko dla zawodowców.

Przeniesienie gry z dużej konsoli na małą często okazuje się zadaniem ponad siły twórców. Na szczęście tym razem ograniczenia GameBoya Color nie przeszkadzają w zabawie!

Tony Hawk's Pro Skater 2 to świetna gra. Nie jest dokładną symulacją jazdy na desce, ale zapewnia bardzo przyjemną zabawę. Jedną z jej nielicznych wad jest brak informacji o wykonanych zadaniach. Dopóki nie kończymy pokazu, nie wiemy, czy udało nam się wykonać wszystko, co należało. Mimo to posiadacze GameBoyów powinni mieć tę grę w kolekcji.



ZAWODNICY

Tony Hawk
Tony Hawk skacze wysoko i daleko. Zanim wyląduje, wykonuje wiele trików.
Ocena: Dla początkujących.

Bob Burnquist
Jego największą zaletą jest niesamowite przyspieszenie.
Ocena: Świetny zawodnik do wszelkich akrobacji.

Steve Caballero
Doskonale się nim steruje. Niestety, kiepsko skacze.
Ocena: Fajna postać, ale lepiej wybrać kogoś innego.

Kareem Campbell
Łatwo się nim steruje. Ma dobre przyspieszenie, ale trudno mu rozwinąć dużą prędkość.
Ocena: Dla znudzonych łatwą jazdą.

Rune Glifberg
Bardzo podobny do Tony'ego.
Ocena: Oto Tony Hawk z większym przyspieszeniem. Jednak trudniej nim sterować.

Eric Koston
Dobry wybór dla tych, którzy sprawnie wykonują triki i nie przeszkadza im zawrotne tempo.
Ocena: Dobra postać do wszystkiego.

Bucky Lasek
To zawodnik dla tych, którzy dobrze skaczą, ale zależy im też na prędkości.
Ocena: Idealny do ćwiczenia trików.

Rodney Mullen
Doskonale skacze. Niestety, kiepsko u niego z prędkością.
Ocena: Fajny zawodnik, ale zbyt wolny, żeby był z niego pożytek.

Chad Muska
Doskonale się nim steruje, ale ma słabe współczynniki i jest powolny.
Ocena: Po co go wybierać, jeśli jest tylu innych?

Andrew Reynolds
Jedno spojrzenie na jego statystyki wystarczy: ten człowiek nie nadaje się do skoków.
Ocena: Każdy tylko nie ten!

Geoff Rowley
Kolejny zawodnik, którego nie warto wybierać. Bardzo podobny do Reynoldsa.
Ocena: Temu panu już dziękujemy.

Elissa Steamer
Dobra dziewczyna do ostrej jazdy – łatwo się nią steruje. Jest też skoczna.
Ocena: Świetne połączenie łatwości sterowania i skoczności.

Jamie Thomas
Lepiej byłoby, gdyby miał wyższy wskaźnik skoku. Sama sterowność nie wystarcza.
Ocena: Zamiast niego wybieramy Elisę.

OCENA

Tony Hawk's Pro Skater 2

8,7 Celująca

PSX
PC
N64
GBC
DC
PS2

Producent: Activision
Polska wersja: BRAK
Cena: 149 zł
Typ gry: sportowa

O co tu chodzi: uczymy się jeździć na desce, bijemy kolejne rekordy, skaczemy jak najwyżej i wykonujemy niebezpieczne triki
Przebieg gry: wybieramy teren, łapiemy za deskę i zaczynamy ćwiczyć triki, robimy karierę, zdobywamy pieniądze i sławę...

Liczba graczy: 1
Liczba postaci: 13
Liczba terenów do jazdy: 7
Bronie: własne nogi
Przemoc: podczas upadków

Wykorzystuje
GameBoy Printer

Wyraźna grafika, ładna animacja postaci
Brak informacji o postępach

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

SPIŁOWANE LWIE PAZURY

MŁODE LWIĄTKO WALCZY Z PRZECIWNOŚCIAMI LOSU I POWOLI ZMIENIA SIĘ W PRAWDZIWEGO, POTĘŻNEGO KRÓLA DŻUNGLI. TYLKO DLACZEGO ROBI TO TAK NIEZDARNIE?!

Szczęśliwe dzieciństwo Simby nie trwało długo

Zachwycają nas piękne pejzaże... I tylko one!

Filmy Disneya od lat zachwycają nas swoim pięknem. Wzruszamy się, oglądając te pasjonujące historie. Pośród nich jednym z najwspanialszych jest Król Lew. A oto kolejna gra, która wykorzystuje postać Simby, by... zwiększyć sprzedaż.

Grafika jest ładna i początkowo gra bardzo nam się podoba. Jednak już po kilkunastu minutach zauważamy, że lwiątkiem trudno jest sterować. Czasami Simbie nie udaje się przeskoczyć małej rozpadliny, co kończy się jego śmiercią. Taki sam skutek ma spotkanie z mrówkami lub pszczołami – są chyba strasznie jadowite, skoro od ich jednego ukąszenia pada młody lew! Na planszy znajdujemy wprawdzie co najmniej jedno dodatkowe życie, ale każda porażka coraz bardziej zniechęca nas do grania.

Najgorszą cechą gry są prymitywne poziomy. Jest tylko jedna metoda na przejście od punktu A do punktu B, więc chcąc niechcąc postępujemy tak, jak wymyślili twórcy gry. Takie ograniczanie naszej pomysłowości jest niedopuszczalne!

Od kiedy to małpy znają karate?!

Kolejne poziomy gry nie tworzą spójnej całości i jeśli nie znamy dobrze filmu, nie bardzo rozumiemy, co się właściwie dzieje wokół Simby i po co biegamy tu i tam. Ciągłe skakanie i zbieranie kamyczków jest nudne. Na szczęście gdy znajdujemy odpowiednią liczbę owoców, bawimy się w minigry.

W Królu Lwie najbardziej podoba nam się dźwięk. Wszystkie postacie mówią pięknymi głosami pasującymi do ich filmowych wizerunków.

Simba's Mighty Adventure miał szansę, stać się wspaniałą rozrywką dla młodych graczy – kolorową, zabawną i ciekawą. Niestety, liczne błędy sprawiają, że ta gra nie zdobędzie naszych serc. Simba nie zastąpi liska Crasha ani innych bohaterów zręcznościówek.

Masaż kręgosłupa już mu nie pomoże

OCENA

Lion King: Simba's Mighty Adventure

5,4 Dostateczna

PSX (PC, N64, GBC, DC, PS2)

Producent:	Activision
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: zręcznościowa	199 zł

O co tu chodzi: z małego lwiątka przeistoczyć się w dorosłego lwa, pokonać wrogów rykiem i pazurami

Przebieg gry: skaczemy na występ skalny, zbieramy kolejną porcję kolorowych kamieni, oglądamy kilku minut filmu...

Liczba graczy:	1
Liczba postaci:	1
Okresy życia Simby:	2
Wstawki filmowe:	są
Przemoc:	brak!

Wykorzystuje
Dual Shock, karta pamięci

Doskonale podłożone głosy
Fatalne sterowanie, nudna rozgrywka

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Disney's THE LION KING
SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE

* TANIO * SZYBKO * SOLDNIE * www.ultima.pl * SKLEPY * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!

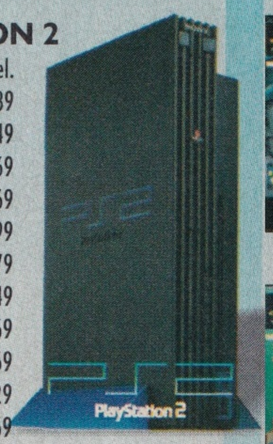
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

ULTIMA 24 h/dobę:
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl

PLAYSTATION 2



Konsola PLAYSTATION 2 + pilot + gra ..... tel.
Action Replay 189
Dual Shock 2 149
Extreme Multitap 169
Kabel SVHS 69
Kierownica Twin Turbo Deluxe 299
Memory Card 8MB Sony 179
Multitap – oryginalny! 249
Multitap – nieoryginalny 169
Pilot (nieoryginalny) 69
Pilot MadCatz 129
Podstawka pod konsolę 69

Gry:

ARMORED CORE 2 249
ARMY MEN: GREEN ROGUE 259
CRAZY TAXI 249
DEAD OR ALIVE 2 249
FIFA 2001 269
KENGO: MASTERS OF BUSHIDO .. 249
KESSEN 269
KNOCKOUT KINGS 2001 269
MOTO GP 249
NBA LIVE 2001 269
NHL 2001 269
ONI 199
QUAKE III REVOLUTION 269
RAYMAN REVOLUTION 249
RIDGE RACER 5 109
SHADOW OF MEMORIES 249
SILENT SCOPE 249
SKY ODYSSEY 249
SMUGGLER'S RUN 199
SSX SNOWBOARDING 269
TEKKEN TAG TOURNAMENT 109
THEME PARK WORLD 259
TIME SPLITTERS 269
UNREAL TOURNAMENT 249
X SQUAD 269
ZONE OF ENDERS 249
i inne

PLAYSTATION

ALADDIN NASIRA'S REVENGE ... 189
ALIEN RESURECTION 189
C–12 FINAL RESISTANCE 159
CHASE THE EXPRESS 189
COLIN McRAE RALLY 2.0 179
CRASH BASH 199
DARKSTONE 199
DINO CRISIS 2 199
DRIVER 2 199
FEAR EFFECT 2 199
FINAL FANTASY 9 279
GTA 2 159
ISS PRO EVOLUTION 149
ISS PRO EVOLUTION 2 199
KSIĘGA DŻUNGLI + mata 139
LEGEND OF DRAGOON 199
MEDAL OF HONOR 2 189
MEDIEVIL 2 159
NBA LIVE 2001 199
PARASITE EVE II 199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 129
SPYRO 3 199
SYPHON FILTER 2 179

THE WORLD IS NOT ENOUGH ... 199
TOCA 3 199
TOMB RAIDER CHRONICLES 189
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ... 199
VAGRANT STORY 199
WWF SMACKDOWN 2 199

Platinum:
007 TOMMOROW NEVER DIES .. 119
ALUNDRA 2 99
CRASH 2 99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED .. 99
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES.... 99
FINAL FANTASY 7 99
FINAL FANTASY 8 109
GRAN TURISMO 2 99
METAL GEAR SOLID 119
RESIDENT EVIL 89
SPYRO 2 99
STAR WARS EI PHANTOM MENACE 89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES 89
TEKKEN 3 99
TOMB RAIDER 2 109
TOMB RAIDER 3 119
TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION . 119
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001 .. 99

Value:
ACTION BASS 69
AIR COMBAT 69
C&C RED ALERT 69
CIVILIZATION 2 69
COLIN MCRAE RALLY 69
DUNE 69
FADE TO BLACK 69
FIFA 99 69
GTA 79
GTA: LONDON 69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD .. 69
JURASSIC PARK:WARPATH 69
NBA LIVE 2000 69
NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE ... 69
POPULOUS THE BEGINNING 69
PREMIER LEAGUE STARS 69
SOVIET STRIKE 69
SPEED FREAKS 69
T.O.C.A. 69
TEKKEN 69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 69
UEFA STRIKER 69
WCW MAYHEM 69

Akcesoria:
Konsola PSOne 549
Dual shock 149
Game Hunter Pro 69
Joypad analogowy DualShark 69
Kierownica PS Twin Turbo 259
Kierownica Twin Turbo Deluxe .. 299
Link cable 29.90
Memory card 120 bloków 69
Memory card 15 bloków 24.90
Memory card 30 bloków 49.90
Multitap nieoryginalny 99
Pal converter 49
PC–>PSX Converter 89
PC–>PSX USB Converter 89
Przedłużacz do pada 19.90
RFU Adapter 49
RGB + AV cable 24.90
Screen Station 619
Standard Pad 29.90

DREAMCAST

Konsola DREAMCAST
+ dwie gry gratis 699

Gry:
CAPCOM VS SNK 249
CRAZY TAXI 229
DEAD OR ALIVE 2 239
FUR FIGHTERS 219
GRANDIA 2 249
GUNBIRD 2 249
HIDDEN & DANGEROUS 249
JET SET RADIO 219
MARVEL vs CAPCOM 2 249
METROPOLIS STREET RACER 229
PHANTASY STAR ONLINE 249
POWER STONE 2 199
QUAKE 3 ARENA 229
RAYMAN 2 229
READY 2 RUMBLE BOXING 2 249
SEGA GT 249
SEGA RALLY 2 149
SHENMUE 239
SONIC SHUFFLE 249
SOUL CALIBUR 229
SPAWN: IN THE DEMON'S HAND . 249
STAR WARS DEMOLITION 229
STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT ... 249
TOKIO HIGHWAY CHALLENGE 2 . 199
TONY HAWK PRO SKATER 2 229
TONY HAWKS SKATEBOARDING .. 199
VANISHING POINT 199
VIRTUA TENNIS 219
V–RALLY 2 199
WORMS ARMAGEDDON 199
ZOMBIE REVENGE 199

Akcesoria:
AV Cable 59
Dream Connection 2 in 1 99
Dream Connection 3 in 1 159
Joypad Madcatz 139
Joypad oryginalny 149
Karta pamięci 1MB 69
Karta pamięci 2MB 89
Karta pamięci 4MB 119
Karta pamięci 4MB + transfer cable . 139
Karta Pamięci oryginalna 149
Kierownica Interact 299
Klawiatura 149
Myszka 159
N–PAL Convertor 99
Pistolet Bio Gun 129
Przedłużacz do joypada 39
Przejściówka do akcesorii PC (PS/2) 99
Przejściówka do akcesorii PSX, Sat. i PC . 149
RGB Scart Cable + AV 39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) 99
Vibration Pack – nieoryginalny .. 79

NINTENDO 64

Gry:
BANJO TOOIE ..... tel.
CONKERS: BAD FUR DAY ..... tel.
PERFECT DARK 229
POKEMON SNAP 249
POKEMON STADIUM (ang) 389
RAINBOW SIX 199
STAR WARS EI BATTLE FOR NABOO ..... tel.
WORLD IS NOT ENOUGH 007 269
ZELDA: Majora's Mask 279

GAMEBOY COLOR

Konsolka GAMEBOY COLOR 299
Dostępna w pięciu kolorach.

Gry:
ALIENS THANATOS ENCOUNTER . 149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE 149
BLADE 149
CANNON FODDER 149
CRAZY CASTLE 4 149
CROC 149
DONKEY KONG COUNTRY 159
EARTH WORM JIM 129
GTA 149
GTA 2 149
KSIĘGA DŻUNGLI 149
MERLIN 149
METAL GEAR SOLID 149
ODDWORLD ADNENTURES 2 149
PERFECT DARK 149
POKEMON BLUE 129
POKEMON GOLD 149
POKEMON RED 129
POKEMON SILVER 149
POKEMON TRADING CARD GAME. 149
POKEMON YELLOW 139
ROAD RASH 149
ROBIN HOOD 149
THE SIMPSONS TREEHOUSE OF HORROR. 149
TOMB RAIDER 149
TONY HAWK PRO SKATER 2 149
TOPGEAR RALLY 139
ULTIMATE FIGHTING CHAMP. 149
WARIOLAND 3 149

Akcesoria:
GAMEBOY COLOR 299
POWER PACK (zasilacz, akumulator) 49
POKROWIEC (przezroczysty) 29,90
5 w 1 – ZESTAW 129
LINK CABLE 29.90
Lupa z podświetleniem 29.90
GAMEBOY LIGHT (lampka) 19.90

RÓŻNE

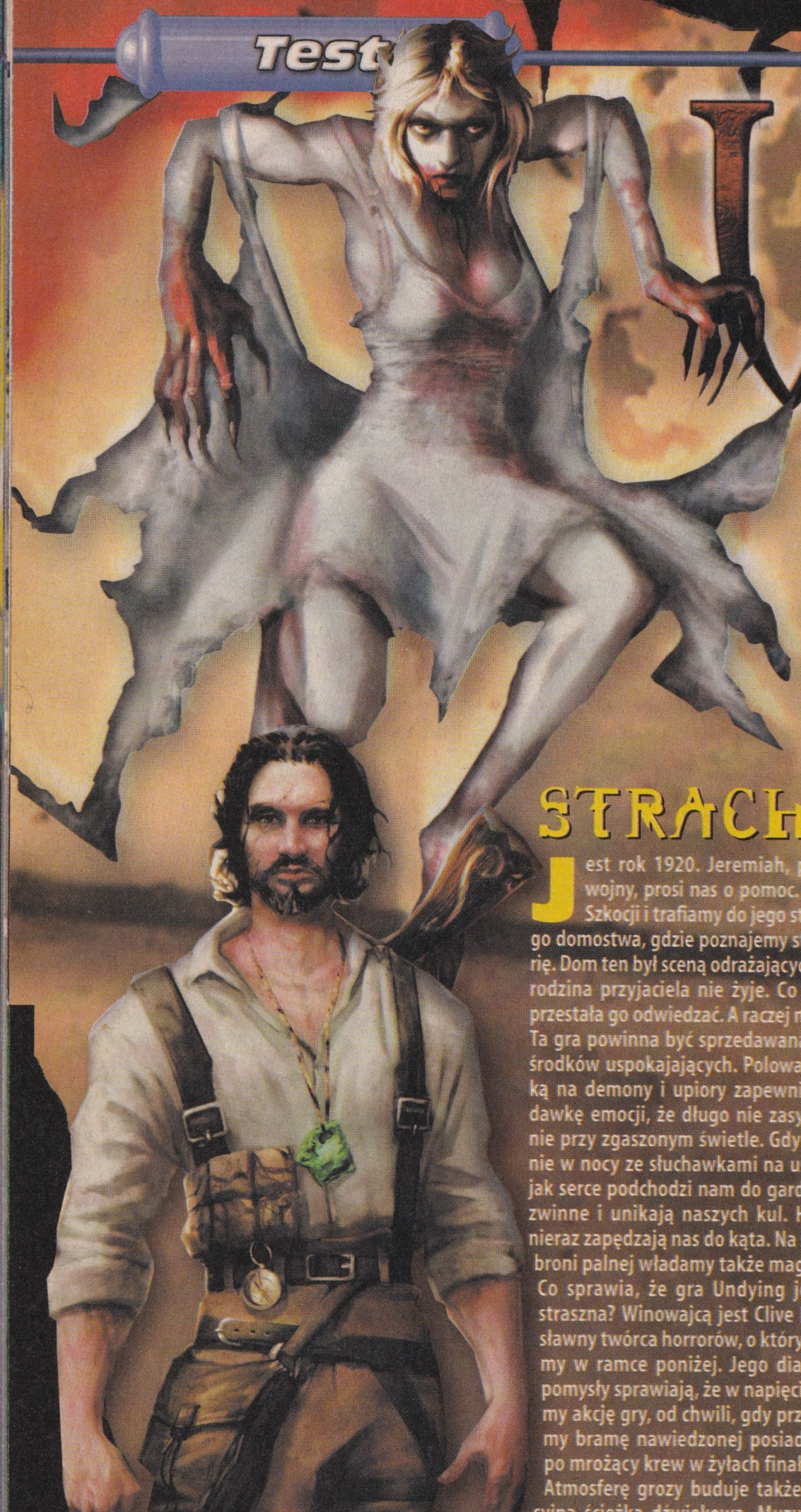
POKEMON - gra karciana

Starter Set 1 46
Booster (Set 1, Set 2, Fossil, Jungle, Team Rocket) 16
Talia tematyczna (Set 1, Set 2, Fossil, Jungle, Team Rocket) . 46
Koszulki (t-shirty) M, L, XL, XXL
DRAGON BALL (czarna, biała) ..... tel.
METAL GEAR SOLID (czarna) 39,90
RESIDENT EVIL (czarna) 39,90

Kasety wideo (polskie wersje językowe)
ARMITAGE III 39,90
DRAGON BALL Z 49,90
DRAGON BALL Z film 2 49,90
TENCHI MUYO IN LOVE 39,90
TENCHI MUYO IN LOVE 2 44,90
Płyty z muzyką ..... tel.
FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII, TENCHU, EVANGELION, SOUL CALIBUR, GHOST IN THE SHELL, AKIRA, ZELDA, POKEMON, TENCHI MUYO, DRAGON BALL Z i GT i inne

Czas dostawy ok. 3 dni. Możliwość wysyłki 24h.
Akcesoria z gwarancją.
Do zamówienia należy doliczyć koszty wysyłki (ok. 9 zł).

Clive Barker's Undying



Niewiele uczuć przeżywamy tak mocno, jak strach. Kiedy chwyta nas nagle za gardło, zalewa nas potężna fala emocji. W końcu mamy już dość, ale ciągle chcemy więcej, jak ćma lecąca do ognia...

Te skalne korytarze stały się miejscem spoczynku niejednego śmiałka

Strachy wcale nie na lachy

Jest rok 1920. Jeremiah, przyjaciel z lat wojny, prosi nas o pomoc. Wyruszamy do Szkocji i trafiamy do jego starego, ponurego domostwa, gdzie poznajemy straszliwą historię. Dom ten był sceną odrażających zbrodni. Cała rodzina przyjaciela nie żyje. Co nie znaczy, że przestała go odwiedzać. A raczej nawiedzać...

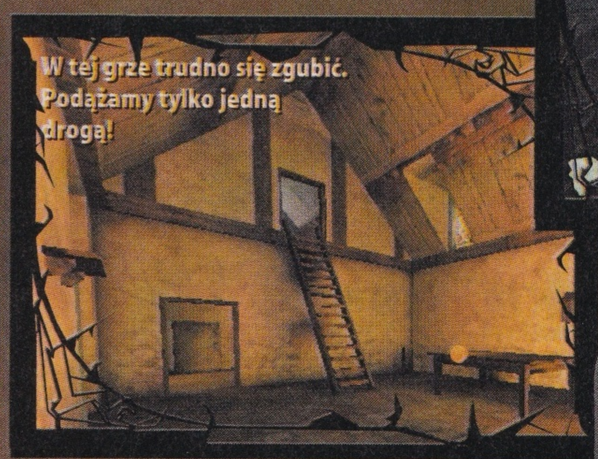
Ta gra powinna być sprzedawana z kompletem środków uspokajających. Polowanie ze śrutówką na demony i upiory zapewnia tak potężną dawkę emocji, że długo nie zasypiamy spokojnie przy zgaszonym świetle. Gdy gramy samotnie w nocy ze słuchawkami na uszach, czujemy, jak serce podchodzi nam do gardła. Potwory są zwinne i unikają naszych kul. Hordy wrogów nieraz zapędzają nas do kąta. Na szczęście prócz broni palnej władamy także magią.

Co sprawia, że gra Undying jest taka straszna? Winowajcą jest Clive Barker – sławny twórca horrorów, o którym piszemy w ramce poniżej. Jego diaboliczne pomysły sprawiają, że w napięciu śledzimy akcję gry, od chwili, gdy przekraczamy bramę nawiedzonej posiadłości, aż po mrożący krew w żyłach finał.

Atmosferę grozy buduje także rewelacyjna ścieżka dźwiękowa. Muzyka sprawia, że z niepokojem zaglądamy w każdy ciemny zaułek. Przekradamy się przez pomieszczenia, z których wieje grozą. Słyszymy jęki i zawodzenia wydawane przez potwory i zjawy, które krążą po starym domu w poszukiwaniu ofiar.

Program zastosowany do stworzenia tej gry sprawdził się doskonale w słynnym Unrealu. Pełną emocji akcję przeplatają filmy potęgujące nasz lęk. Denerwuje nas częste doczytywanie fragmentów poziomów, ale za to postacie są starannie wykonane, a ich animacja – płynna. Od razu widać, że w projektowaniu uczestniczył Clive Barker. Ociekający krwią żywy trup wyskakujący nam spod nóg sprawia, że nie możemy powstrzymać się od krzyku.

Undying nie ma wieloosobowego trybu zabawy. Ten pasjonujący horror przeznaczony jest do samotnego grania przy pełni księżyca. Za emocje przychodzi nam jednak zapłacić wysoką cenę. Aby gra działała płynnie, potrzebujemy nowoczesnego peceta z dobrą kartą graficzną. Ekran obficie zalewa krew, jeśli więc mamy słabe nerwy, lepiej nie sięgajmy po tę grę. Jeśli jednak lubimy się bać, Clive Barker's Undying to dla nas okazja nie do przegapienia.


W tej grze trudno się zgubić. Podążamy tylko jedną drogą!

Ale zakręcona panna. Hej, mała, zatańczymy?

Potwory Barkera

Clive Barker jest, obok Stephena Kinga, jednym z najlepszych fachowców od straszenia. Napisał wiele przerażających opowiadań i powieści, takich jak Everville, Kobierzec czy Wielkie sekretne widowisko. Jego niezwykły umysł ciągle wynajduje nowe sposoby przerażania czytelników. Barker ma też talent malarski. Grafiki i obrazy jego autorstwa wywierają ogromne wrażenie na oglądających.

Wyobraźnia Barkera wpływała też na filmy. Jego najsłynniejsze dzieła: Candyman, Hellraiser i Mroczne Plemię mają ten sam przerażający nastrój budzący nasze skrywane lęki. Barker nie kryje swojej fascynacji grami komputerowymi. Mimo że nie zna się na programowaniu, został współtwórcą jednej z najbardziej przerażających gier.

Główny straszak z Hellraisera ma piekielnie modną fryzurę

OCENA 8,4

Clive Barker's Undying

Celująca

PSX | PC | N64 | GBC | DC | PS2

Producent: Electronic Arts
Polska wersja: BRAK
Cena: 119 zł
Typ gry: strzelanina

O co tu chodzi: przekonani prośbą przyjaciela penetrujemy ponurą posiadłość pełną przerażających potworów

Przebieg gry: strzelamy upiorom prosto między oczy, rzucamy czary i staramy się ujść z życiem z różnych niebezpieczeństw

Liczba graczy:	1
Liczba broni:	8
Liczba czarów:	8
Przeciwnicy:	odrażający
Przemoc:	wynaturzona

Wymagania

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D wymagany

Superdźwięk, piękna grafika, niesamowity nastrój

Wysokie wymagania sprzętowe

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

ILLBLEED

Przepraszam, kto zamawiał straszenie?

Lubisz się bać? Straszne miasteczko Illbleed zaprasza! Śmiałek, który pokona nasz tor przeszkód, dostanie okrągłe 100 milionów dolarów. Jest tylko jedno ale... Aby wygrać, trzeba przeżyć!

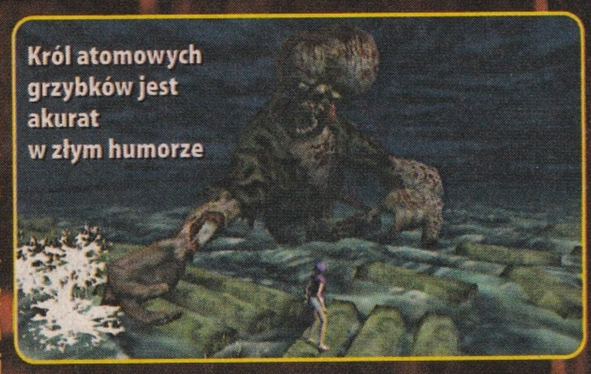
Eriko Christy to przewodnicząca klubu horroru ze szkoły w Castle Park. Członków organizacji fascynuje wszystko, co straszne. Dlatego podejmują oni wyzwanie rzucone przez Mike'a Reynoldsa – założyciela Illbleed. Tylko Eriko nie jedzie do strasznego miasteczka. Jednak w kilka dni później, zaniepokojona długą nieobecnością trójki przyjaciół, samotnie przekracza wrota parku grozy.

Zwykle w takich horrorach odwiedzamy kolejne pomieszczenia i wykańczamy napotykane potwory. Jednak w Illbleed wygląda to inaczej. Rozgrywka podzielona jest na sześć tematycznych obszarów imitujących sale kinowe. Każdy z nich różni się scenografią, fabułą oraz pułapkami. Kolejne atrakcje zaliczamy we wskazywanej przez grę kolejności.

Portier na 13 piętrze powitał nas z otwartymi ramionami

Po wejściu na dany teren dowiadujemy się, jakie zadania mamy wykonać. Otrzymujemy też informację, jaka nagroda czeka za pomyślne zaliczenie kolejnego poziomu, jaką wysokość powinny osiągnąć nasze wskaźniki pulsu, adrenaliny, energii życiowej i krwawienia oraz ile pułapek mamy rozbroić i w jakim czasie się zmieścić. W odpowiedni nastrój wprowadza nas lektor czytający historyjkę. Jedna z nich dotyczy opuszczonego miasteczka, z którego zniknęli wszyscy mieszkańcy, druga traktuje o seryjnym mordercy, a trzecia to historia tartaku, którego pracownicy z nieznanych przyczyn zmieniają się w bezduszne kukły.

W grze istotną rolę odgrywają cztery zmysły: słuch, wzrok, węch i intuicja, czyli tak zwany szósty zmysł. Informują nas one, czy w pobliżu miejsca, w którym się znajdujemy, są jakieś pułapki. A tych w Illbleed oczywiście nie brakuje. W dodatku działają na różne sposoby. Jedne powodują obniżenie naszych sił witalnych, inne – krwawienie, a wszystkie skutkują przyspieszonym biciem serca.



Król atomowych grzybków jest akurat w złym humorze

Pułapki mają też najrozmaitsze formy. Raz może to być pękająca żarówka, kiedy indziej – potężna łapa wyskakująca ze ściany albo przedmiot spadający nam prosto na głowę. Do ich wykrywania przydaje się urządzenie o nazwie Horror Monitor, czyli specjalne gogle. Jednak gdy je wykorzystujemy, zużywamy punkty adrenaliny. W dodatku urządzenie to nie zawsze działa poprawnie i czasem wskazuje pułapki w miejscach, w których tak naprawdę wcale nie grozi nam żadne niebezpieczeństwo.

W czasie rozgrywki pojawiają się też potwory, z którymi oczywiście walczymy. Początkowo mamy do dyspozycji tylko pięści, ale z czasem znajdujemy kij baseballowy, strzelbę i karabin.

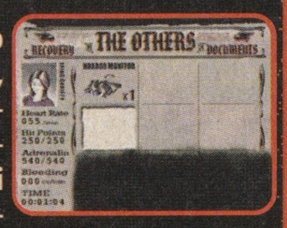
Naszym spacerom po atrakcjach Illbleed towarzyszy dźwięk bijącego serca oraz muzyczka rodem z tandetnych filmów grozy. Te efekty przypominają nam takie filmowe dzieła klasy B, jak Piątek trzynastego czy Halloween. Tworzą one ciekawy choć nieco dziwaczny nastrój. Prysznic tryskający strugami krwi, wiatrak czy ożywający obraz, z którego wychyla się głowa potwora, podkreślają atmosferę groteskowego horroru.

Realia świata gry niewiele mają wspólnego z rzeczywistością. Ciała naszych bohaterów usprawniamy w szpitalu mieszczącym się na terenie Illbleed. Na początku sterujemy postacią Eriki, ale gdy w czasie gry ratujemy zaginionych przyjaciół, ich ciała także ulepszamy za zdobytą w trakcie zabawy gotówkę.

Autorom Illbleed udało się stworzyć oryginalną grę. Oczywiście ten rodzaj zabawy nie wszystkim się spodoba. Ale tak czy inaczej jest to dzieło unikatowe.

Zaproszenie do gry w trzy karty w tej sytuacji wygląda dziwnie, ale może to nasz szczęśliwy dzień?

PODRĘCZNIK OPERATORA HORROR MONITORA



1 Horror Monitor to pierwszy przedmiot, którego szukamy po rozpoczęciu każdego nowego scenariusza. Dzięki niemu wykrywamy i likwidujemy pułapki czyhające na nas w każdym zakątku strasznego miasteczka.

2 Eriko ostrożnie rusza przed siebie. Czy nie ma tam pułapki? Aby użyć Horror Monitora, naciskamy przycisk R i patrzymy na otoczenie oczami bohaterki. Każda aktywacja Monitora kosztuje 10 jednostek adrenaliny.

3 Za pomocą Monitora rozglądamy się po otoczeniu. Ten przyrząd jest czuły i często zdarza się, że zwraca naszą uwagę na miejsca, w których nie ma pułapek. Czasem oznacza to jednak, że w pobliżu czai się dużo groźniejsze niebezpieczeństwo.

4 Obiektyw Monitora zwęża się, kiedy urządzenie wykrywa jakiekolwiek zagrożenie. W tym wypadku podejrzany wydaje się fragment podłogi przed wejściem do budynku. Czyżby była tam ukryta zapadnia?

5 Gdy naciskamy guzik A, podejrzany teren zostaje zaznaczony niebieskim świetlnym punktem. Teraz wiemy, że to pułapka. Ta pewność kosztuje jednak 40 jednostek adrenaliny.

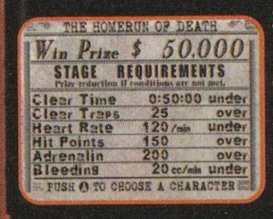
6 Wyłączamy Horror Monitor, po czym ostrożnie podchodzimy do wskazanego punktu. Rzeczywiście była tam zapadnia!

7 Zdarza się, że w podejrzanym miejscu pułapki nie ma. Tracimy wtedy adrenalinę. Na szczęście za wykrycie pułapki dostajemy jednostki adrenaliny – w tym wypadku 90.

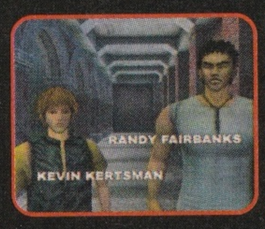
Życie zależy od detali

Podczas ciężkich walk z potworami czekającymi w mrocznych korytarzach i pokojach, które odwiedzamy, niekiedy ratujemy się ucieczką. Jeżeli nasza postać jest bardzo osłabiona, podbiegamy do miejsca oznaczonego literką H. Następnie kilkakrotnie podskakujemy, a wówczas z helikoptera zawieszonego gdzieś nad nami opada drabinka sznurowa. Trwa to chwilę, ale jeżeli dożyjemy, uciekamy po niej w ostatniej chwili, jak w tanich filmach grozy bywa.

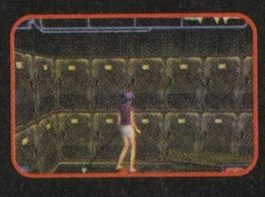
Na kartach takich jak ta wypisane są warunki zaliczenia danego poziomu. Jeżeli spełniamy je wszystkie, dostajemy za ukończenie scenariusza nagrodę w maksymalnej wysokości.



Rozbicie luster gołą stopą okazało się bardzo głupim pomysłem. Teraz Eriko wykrwawia się w alarmującym tempie. Jeśli nie udaje nam się zatrzymać krwotoku bandażami, nie zaliczamy poziomu. Aha, poza tym Eriko umiera.



Kevin kocha klasyczne horrory. Nie ma wielkich zalet ani wad. Randy jest najsilniejszy, ale ma najniższy poziom adrenaliny.



Szósty zmysł coś wykrył. Gdzie jest pułapka?! Spokojnie – intuicja czasami wskazuje także zwykłe przedmioty.

Illbleed

OCENA 8,2 Celująca

PSX
PC
N64
GBC
DC
PS2

Producent: Climax Graphics
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: horror

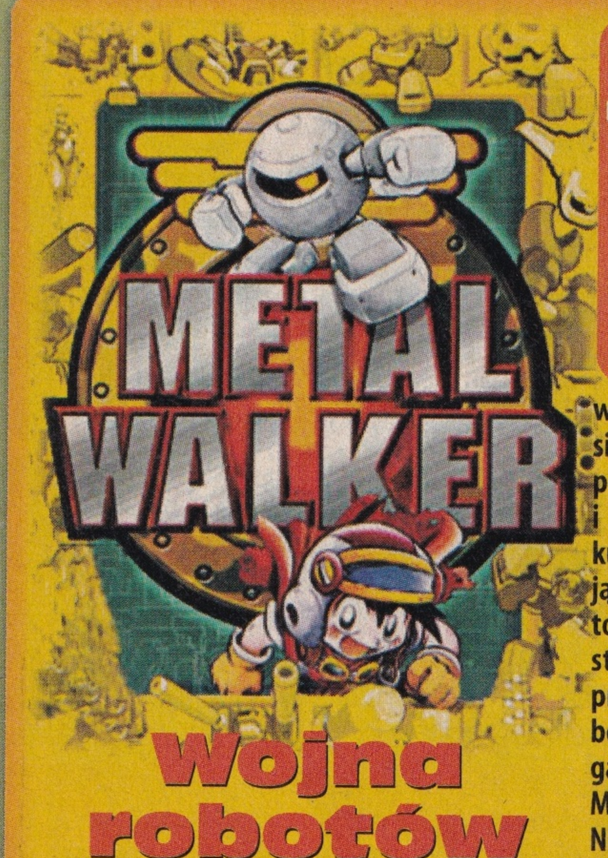
O co tu chodzi: zwiedzamy strrrasznie wesołe miasteczko i staramy się nie stracić głowy... a tym bardziej życia
Przebieg gry: wykrywamy i omijamy pułapki, walczymy z potworami, usprawniamy bohaterów i boimy się

Liczba graczy: 1
Liczba postaci: 4
Bronie: przydatne
Liczba poziomów: 6
Przemoc: jak w tanim horrorze

Wykorzystuje
VMU, moduł wibracyjny

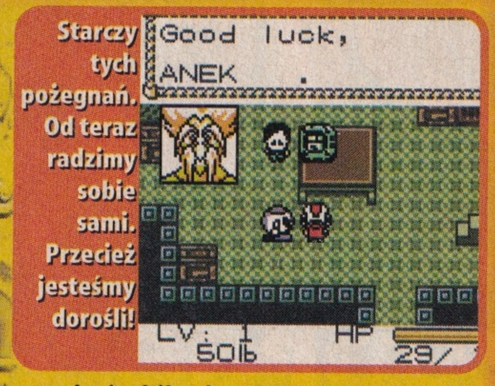
Oryginalny pomysł, świetne pułapki, nastrój horroru
Schematyczna rozgrywka

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

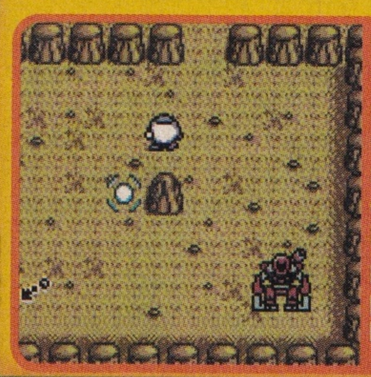


Wojna robotów

Od czasu, gdy pojawiły się Pokémony Red & Blue, niemal każda nowa gra na GameBoya jest do nich porównywana. Metal Walker na pierwszy rzut oka też wygląda jak udziwniona wersja pokémonów.
Jednak już pierwsza walka wyprowadza nas z błędu. Zamiast okładać przeciwnika ciosami, gramy z nim w coś w rodzaju bilardu. Na arenie znajduje się nasz robocik, wrogowie oraz losowo pojawiające się przedmioty – nasze i przeciwnika. Kierujemy robotem jak kulą i przesuwamy się po planszy, zadając przeciwnikowi ciosy. Chociaż brzmi to nieprawdopodobnie, walka jest prosta i przyjemna. Dzięki zdobywanym przedmiotom zmieniamy naszego robocika w machinę bojową, wodny śmigacz albo szybki samolocik.
Modele robotów wyglądają ciekawie. Niestety inne postacie i przedmioty są strasznie kanciaste. Nie znaczy to jednak, że gra jest nieciekawa. Przypadnie nam do gustu niezależnie od tego, czy lubimy pokémony czy też nie przepadamy za nimi.



Starczy tych pożegnań. Od teraz radzimy sobie sami. Przecież jesteśmy dorośli!


Obiecana wycieczka po okolicy nie spełnia naszych oczekiwań. Kamienie, piach, hordy przeciwników... Nuda

OCENA

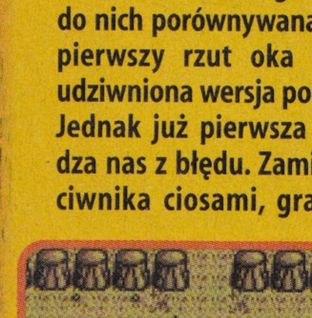
Metal Walker — 8,9 Celująca

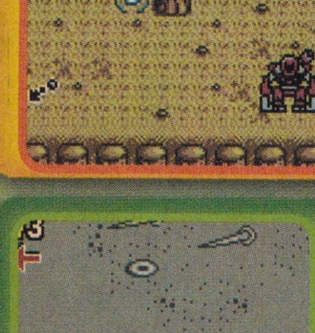
GBC Platforma
Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK Cena: 149 zł
Typ gry: fabularna

Długa i ciekawa gra
Trudno się przyzwyczaić do systemu walki

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Iha! Jadę i mam groźną minę. Kto mnie teraz zatrzyma?


Przy każdym triku nasz bohater robi dziwaczne grymasy


Kiedy deska wiruje w powietrzu, ja robię szpagat. Umiesz tak?

Tech Deck Skateboarding

Triki, triki, wszędzie triki!

Jeśli lubimy jeździć na desce, ale Tony Hawk Pro Skater wydaje nam się zbyt trudny, zagrajmy w Tech Deck Skateboarding. Każde naciśnięcie klawisza w tej grze wywołuje lawinę niebezpiecznych trików. Nie są one realistyczne, ale czujemy gęsią skórkę, gdy nasz bohater przypominający palec skacze ponad przeszkodami. Ta gra to czysta zabawa!
Do wyboru mamy trzy poziomy trudności. Poza oczywistą zmianą wynikającą z przestawienia gry na wyższy poziom zdobywamy wtedy dostęp do nowych desek oraz do nowych trików.
Grafika w Tech Deck Skateboarding nie jest najlepsza. Co prawda nasza postać jest świetnie animowana i robi prześmieszne miny, ale trasy, po których jeździmy, są szare i nudne. Czasem mamy problemy ze wskoczeniem na rampę albo gubimy się pod nią i tracimy bohatera z oczu.
Tech Deck Skateboarding na pewno nie zdobędzie tylu fanów co gry z Tonym Hawkiem. Gra nie jest wciągająca, nie ma ładnej grafiki... Wolimy też wcielić się w legendarnego deskorolkowca Tony'ego Hawka niż w paluch obdarzony zgryźliwym uśmieszkiem.

OCENA

Tech Deck Skateboarding — 6,5 Dobra

GBC Platforma
Producent: Activision
Polska wersja: BRAK Cena: 149 zł
Typ gry: zręcznościowa

Śmieszna postać, wesołe miny
Kiepska grafika, nudne trasy

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Gdzie są moje okulary?!

A teraz zrobię jaskółkę...

O, tutaj wiszą moje okulary

Uwaga, lecę!

Ratujemy świat, zbierając okulary. Czy tak wygląda kariera tajnego agenta?! Niestety zbieranie okularów to właśnie nasze podstawowe zajęcie w Men in Black 2.
Na pierwszy rzut oka gra wygląda efektownie. Postacie są duże i ładnie się poruszają, a plansze wyglądają ciekawie. Niestety kiedy tylko zaczynamy grać, okazuje się, że dobry wygląd to nie wszystko.
Jako jeden z dwóch tajnych agentów przemierzamy kraj w poszukiwaniu swoich okularów, przy okazji wykańczając zabłąkanego kosmitę albo... sowę. Takie niedorzeczności napotykamy na każdym kroku. W dodatku wszystko jedno, którego agenta wybieramy. Panowie J i K nieznacznie różnią się wyglądem. I tylko wyglądem! Mają takie same umiejętności i tak samo się zachowują.
Największym plusem gry jest tryb zabawy w kilka osób na przemian. Jako członek tej samej drużyny zaczynamy w miejscu, w którym skończył grę nasz poprzednik. Dostajemy też wszystko, co jemu udało się zdobyć. Nie warto jednak kupować całej gry dla tej jednej atrakcji.
Men in Black 2 jest grą dla desperatów i gotowych na wiele wyrzeczeń wielbicieli skakania po platformach i strzelania do wszystkiego, co się rusza. Oto szczyt smutku: kiepska gra oparta na świetnym filmie. Wielka szkoda!

OCENA

Men in Black 2 — 5,5 Dostateczna

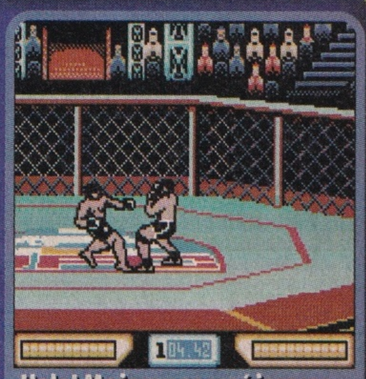
GBC Platforma
Producent: Activision
Polska wersja: BRAK Cena: 149 zł
Typ gry: zręcznościowa

Nietypowa gra wieloosobowa
Nudni wrogowie i zadania

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Bijatyka bez bicia

Misiu, a wczoraj byłeś taki miły... Umawialiśmy się, że dziś mnie nie pobijesz!



Halo! Możemy zacząć jeszcze raz? On założył podkute buty, a ja jestem boso!

Choć zbliża się dopiero połowa roku, już teraz ogłaszamy Ultimate Fighting Championship rozczarowaniem roku! Zamiast świetnej bijatyki dostaliśmy gniota kuszącego nieświadomych graczy dobrym tytułem zapowiadającym szybkie akcje na arenie.
Uwaga, oto recepta na zwycięstwo: stajemy naprzeciwko naszego przeciwnika i zadajemy cios. Nie marnujemy czasu na uniki i spacery po arenie. Po prostu przewracamy wroga i okładamy go pięściami, naciskając rytmicznie klawisz A. Koniec nauki!
Komplikujemy zadanie, wybierając jeden z trzech poziomów trudności. Dzięki temu ustalamy rozmiar odcisku, jaki na pewno wyskoczy nam na prawym kciuku po półgodzinnych zmaganiach z grą. Po tym czasie mamy już tytuł mistrza i opanowujemy większość nieprzydatnych do niczego ciosów, których uczą na treningu. Dowiadujemy się też, że wszystkie style walki w Ultimate Fighting Championship wyglądają tak samo.
Postacie zawodników są duże i wyraźne, ale nie mamy żadnej przyjemności z tej gry. Na domiar złego Ostateczne Mistrzostwa w Biciu nie mają trybu dla dwóch graczy! Radzimy wszystkim omijać tę fatalną grę z daleka.

Teraz droga do zwycięstwa jest prosta. Wystarczy jeszcze pięć klapsów w dziąsło

OCENA

Ultimate Fighting Championship — 2,0 Niedostateczna

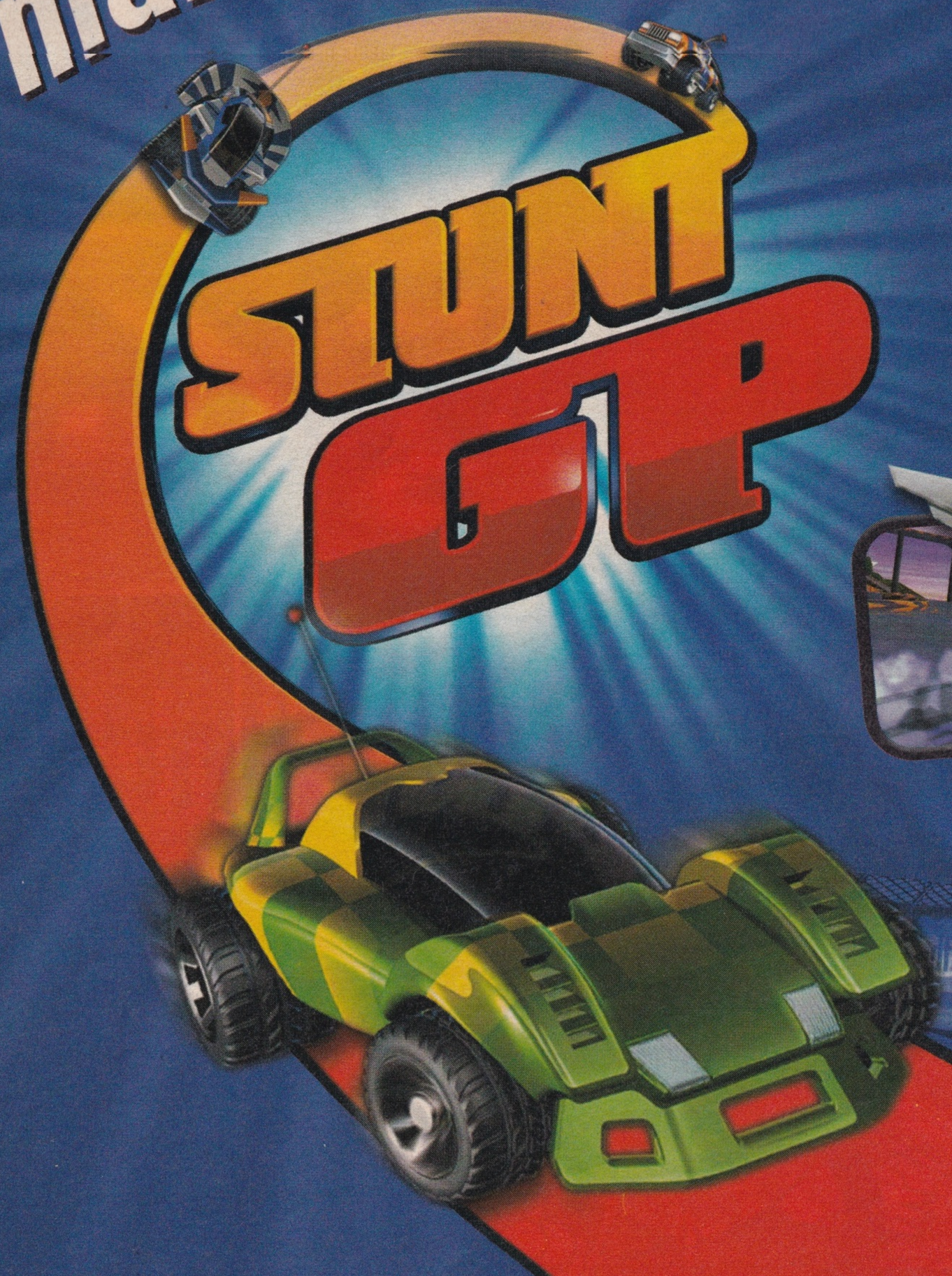
GBC Platforma
Producent: Activision
Polska wersja: BRAK Cena: 149 zł
Typ gry: zręcznościowa

Dużo postaci do wyboru
Cała reszta!

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Doładowane na maksa kaskaderskie wyścigi!

PC CD



16 pojazdów w tym Demony Szybkości, Pionierzy Przestworzy i Dzikie Resory, oraz 4 ukryte.

24 pełne niespodzianek tory.

Różnorodne tryby gry – arcade, wyścig, próba czasowa i mistrzostwa!

Tysiące kombinacji wyposażenia wozu umożliwi Ci wyciśnięcie ze swojej maszyny wszystkiego w dziedzinie mocy, szybkości i kaskaderskich ewolucji.

Spróbuj pojedynków z przyjacielem – w trybie z dzielonym ekranem.

49 zł

Odjazdowa polska wersja językowa!

Pokémony kon

WIRTUALNY ZWIERZAK TO MARZENIE WIELU DZIECIAKÓW I DOROSŁYCH. CO WYBIERAMY: KŁOPOTLIWE, ALE PIĘKNE DIGIMONY, CZY ŁATWE W HODOWLI, ALE DZIKIE POKÉMONY?

Wydane przez firmę Nintendo Pokémony podbiły nasze serca. Nic więc dziwnego, że wielu producentów postanowiło stworzyć własną grę, w której zbieramy i tresujemy milusie zwierzaczki, a następnie wystawiamy je do walki. Marzą, by odebrać Nintendo fanów pokémonów i... ich pieniądze.

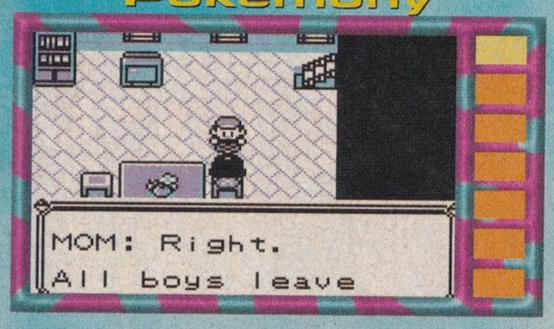
Do dzieła zabrała się także doświadczona firma Bandai – producent elektronicznych jajek tamagotchi. Stworzyła ona serię Digimon na PlayStation. W tych grach mały chłopiec zbiera dziwaczne stworki i trenuje je do walki. Choć pomysł jest całkiem jak w Pokémonie, zasady rozgrywki znacznie się różnią. Najważniejsze jest wychowywanie stworka. Podróże po tajemniczej krainie nie mają zaś aż tak wielkiego znaczenia.

Przeciwnicy Digimon World podkreślają, że nie da się w nią grać w podróży. Jednak od kiedy pojawiła się konsola PS one i przenośny ekran do niej, ten argument stracił na ważności. Teraz liczy się przede wszystkim to, czy gra nas wciąga czy też kurzy się na półce.

Czy Digimon World ma szansę w pojedynku z Pokémon Yellow? Czy aby pokémony nam się już nie przejadły? Pojedynek rozstrzyga te wątpliwości!

Fabuła

Pokémony



Mieszkamy w świecie, w którym żyją pokémony. Wyruszamy w podróż i chwytamy nowe zwierzaki do kolekcji. Walczymy z mafijną organizacją Team Rocket.

Digimony

Zostajemy przeniesieni do świata digimonów. Naszym zadaniem jest sprowadzenie zdziczałych stworków z powrotem do ich miasta. Osiągamy to w pojedynkach.

Akcja

Pokémony

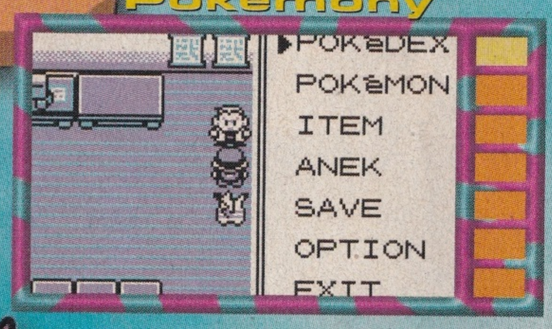
Pokémony pojawiają się znienacka, ale pokonanie ich nie jest trudne, przynajmniej do czasu walk z Team Rocket.

Digimony

Digimona widzimy z daleka. Pierwsze starcia są proste, ale później poziom trudności rośnie i szanse mają tylko rozwinięte zwierzaki.

Sterowanie

Pokémony



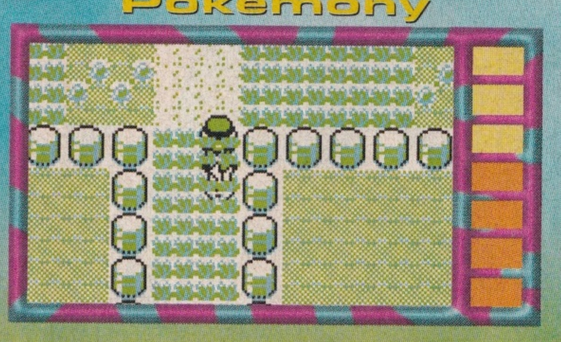
Przycisków jest tylko kilka, więc sterowania uczymy się w minutę. Jednak żmudne przebijanie się przez menu obniża ocenę.

Digimony

Przyzwyczajenie się do sterowania zajmuje trochę czasu. Na początku gry obsługa menu sprawia trudności.

Grafika

Pokémony



Jest prosta, ale czytelna. Gra wygląda ładnie – miasta i pokémony mają różne kolory. Czasem trudno jednak odróżnić postacie.

Digimony

Gra ma piękną (zwłaszcza na tle konkurenta) trójwymiarową grafikę. Świat wygląda przyjemnie, podobnie jak zwierzaki.

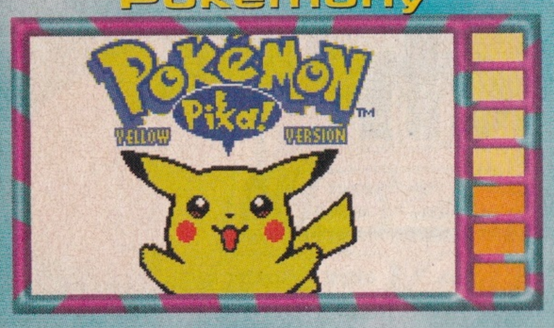
ZWIERZAKI NA A

	DIGIMONY	POKÉMONY
FABUŁA	kreskówkowa	życiowa
AKCJA	uproszczona	urozmaicona
STEROWANIE	akrobacyjne	intuicyjne
GRAFIKA	cukierkowa	kwadratowa
HODOWLA	jak w cyrku	jak w bajce

tra Digimony

Dźwięk

Pokémony



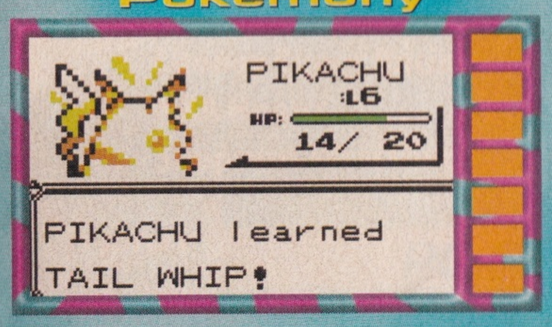
Przygrywają nam wesołe muzyczki zmieniające się w chwili rozpoczęcia walki. Niestety po pewnym (niezbyt długim) czasie te radosne rytmy zaczynają nas wkurzać.

Digimony

Muzyka jest wesoła, ale czasami zbyt jazgotliwa. Dlatego podobnie jak w Pokémonie, po chwili zabawy (nieco dłuższej) wyłączamy ją. Wielka szkoda!

Hodowla

Pokémony



Pokémony łapiemy za pomocą specjalnych kul. Stworki ewoluują, gdy mają określone doświadczenie. Uczymy ich też ciosów.

Digimony

Na początku gry dostajemy jednego digimona. Dbamy o niego i trenujemy. Od jego usposobienia zależy, w co się przemienia.

Świat

Pokémony

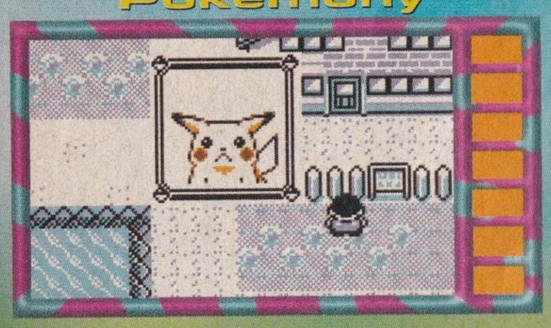
Świat w Pokémon Yellow jest duży. Zwiedzanie jego zakamarków i poznanie sekretów trwa długo i jest ciekawe.

Digimony

W grze jest ponad dwadzieścia dużych obszarów. Niestety, po pokonaniu wszystkich wrogów niewiele zostaje nam do zrobienia.

Poziom trudności

Pokémony



By zapoznać się z grą i opanować sterowanie oraz zasady rozgrywki, wystarcza podstawowa znajomość angielskiego.

Digimony

Fabułę gry rozumiemy bez trudu, ale długo uczymy się skomplikowanych zasad opieki nad naszym digimonem.

KWESTIONARIUSZ

Stwory w kieszeni czy w plecaku? Digimon World czy Pokémon Yellow? Mozolna hodowla czy beztroskie przygody? Jeśli nie umiemy się zdecydować, rozwiązujemy ten test – wybór staje się łatwiejszy!

1. OPIEKA NAD STWORKIEM

Nie lubię patrzeć cały czas na zwierzaka i zamartwiać się, czego mu będzie brakowało za chwilę. Wystawiam go do walki, uczę nowych ciosów i w ten sposób wychowuję!

TAK ☐ WSZYSTKO MI JEDNO ☐ NIE ☐

2. GRAFIKA

Wszystko mi jedno, jak gra wygląda. Ważne, żeby rozgrywka była wciągająca

TAK ☐ WSZYSTKO MI JEDNO ☐ NIE ☐

3. STEROWANIE

Nie chce mi się uczyć kombinacji! Do sterowania mają wystarczać cztery przyciski

TAK ☐ WSZYSTKO MI JEDNO ☐ NIE ☐

4. PODRÓŻ PO MAPIE

Uwielbiam wracać do miejsc, które już raz odwiedziłem i sprawdzać, czy nie ma tam jakiegoś ukrytego przejścia

TAK ☐ WSZYSTKO MI JEDNO ☐ NIE ☐

5. WRÓG

Z kim mam walczyć? Wolę znać moich wrogów niż podejrzewać, że są nimi wszyscy, których spotykam na swej drodze

TAK ☐ WSZYSTKO MI JEDNO ☐ NIE ☐

6. ARMIA ZWIERZAKÓW

Chcę wybierać spośród wielu wojowników, zamiast wystawiać do walki jednego, choćby nawet był świetnie wytrenowany

TAK ☐ WSZYSTKO MI JEDNO ☐ NIE ☐

7. WYGODA

Lubię grać, nie tylko siedząc w domu, ale też jadąc autobusem albo pociągiem. Wożenie ze sobą ciężkiego plecaka wypchanego elektroniką wcale mi się nie podoba

TAK ☐ WSZYSTKO MI JEDNO ☐ NIE ☐

WYNIKI

Podsumuj punkty, korzystając ze wzoru: TAK=5, WSZYSTKO MI JEDNO=3 i NIE=1

28 i więcej punktów: Jesteś zatwardziałym wielbicielem pokémonów, a digimony uważasz za kiepską imitację. Trzymaj się więc swojej gry i nie eksperymentuj. Po co się denerwować?

Od 16 do 27 punktów: Równą przyjemność sprawia ci gra w Digimon World, jak w Pokémon Yellow. W domu grasz na PlayStation, a w podróży – na GameBoyu. Jedyna Twoja obawa, to żeby Ci się gry nie pomyliły!

Poniżej 16 punktów: Proste rozwiązania nie są dla Ciebie. Chcesz mieć idealnie wytrenowanego wojownika i kontrolować każdy etap jego życia. Digimon World – oto Twoja gra!

WKRACZAJĄ RENĘ

Wydanie specjalne o grach przygodowych

3 płyty CD-ROM i pełna wersja gry po polsku

Tajne kody

WSZYSTKO GRA!

Spis kodów

PlayStation

Looney Tunes Racing 58
NBA Hoopz 58
Simpsons Wrestling 58

PC CD-ROM

Blair Witch część 1: Rustin Parr 59
Serious Sam 59
Sudden Strike 59

GameBoy Color

Action Man 60
Batman: Chaos in Gotham 60
Inspector Gadget 60
Mario Tennis 60

Dreamcast

Spider-Man 61
Star Wars Demolition 61

PlayStation 2

Sky Odyssey 61
Zone of the Enders 61

Ekstra!

PlayStation

Fear Effect 2: Retro Helix 52

Druga część poradnika doprowadza nas do wielkiego finału. Nasze przyjaciółki przemierzają krainy, w których króluje zło, a śmierć czyha na każdym kroku. Na zakończenie podajemy też tajne kody!

GameBoy Color

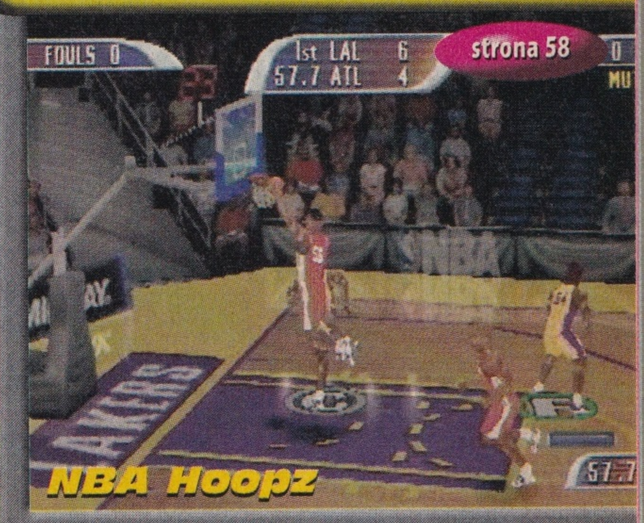
Pokémon Silver i Gold 48

Pierwsza część przewodnika dobrego trenera wprowadza nas w nowy, pełen przygód i pokémonów świat. W tym odcinku: rozmnażamy pokémony!

fear effect 2 RETRO HELIX

PRZYGODY Z POKÉMONAMI

Wsady nie od parady



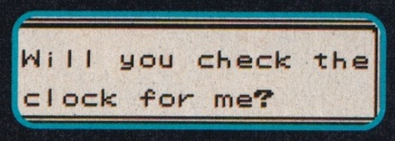
Piramidalne porządki

Mechaniczni rycerze

Ratujemy Gotham

Jak przejść grę i schwytać wszystkie pokémony? Poradnik PLAYA zdradza sekrety trenerów

Zaczynamy grę od ustawienia zegara.



Słuchamy profesora Oaka, który wyjaśnia nam, czym jest świat pokémonów.

Podajemy też nasze imię.

NEW BARK TOWN

Zaczynamy w naszym pokoju. Schodzimy na dół i rozmawiamy z mamą. Dostajemy pokégear (ten i inne terminy wyjaśnione są w słowniczku na stronie 51) i ustawiamy dzień tygodnia. Określamy też, czy obowiązuje czas letni czy zimowy.
Jeśli chcemy, prosimy mamę, aby opiekowała się naszymi pieniędzmi. Wtedy po każdej walce połowa wygranej przez nas kwoty jest do niej przesyłana.
Wychodzimy i idziemy do domu profesora Elma. Po rozmowie z profesorem wybieramy pierwszego pokémona.

Do wyboru są:
Chikorita – pokémon liściasty
Cyndaquil – pokémon ognisty
Totodile – pokémon wodny
Wymieniamy z profesorem numery telefonów. Elm prosi nas, abyśmy poszli do Mr. Pokémona.
Jeśli jest wtorek, mniej więcej w połowie drogi nr 29 spotykamy dziewczynkę o imieniu Tuscany. Dostajemy od niej Pink Bow, który podnosi współczynnik ataku naszego pokémona. Aby przedmiot działał, dajemy go zwierzakowi.

CHERRYGROVE CITY

Mr. Pokémon mieszka za miastem. U wejścia do Cherrygrove City spotykamy staruszka. Miły dziadek oprowadza nas po mieście. Otrzymujemy od niego mapę do naszego pokégeara.

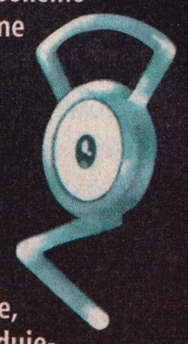
W domu Mr. Pokémona spotykamy profesora Oaka, od którego otrzymujemy nową, ulepszoną wersję pokédeksu. Zaraz potem dzwoni do nas profesor Elm z informacją, że w laboratorium stało się coś strasznego! Wracamy do New Bark Town.
Ktoś ukradł jednego z pokémonów profesora Elma. Po raz pierwszy słyszymy o naszym głównym przeciwniku. Nadajemy mu imię wedle uznania.
Przed wyjściem z laboratorium naukowiec daje nam pięć pokéballi.
Wracamy do Cherrygrove City i idziemy dalej, w kierunku Violet City.

VIOLET CITY

Jeśli mamy już kilka pokémonów, trenujemy je. Warto wystawiać do walki każdego z nich, tak żeby rozwijały się równocześnie. Teraz przystępujemy do walki z pierwszym poważnym trenerem – za jego pokonanie dostajemy naszą pierwszą odznakę. Tym trenerem jest Falkner, który specjalizuje się w pokémonach – ptakach.
Zdobyta w walce odznaka Zephyr podnosi współczynnik ataku naszych pokémonów. Pozwala też na używanie polecenia Flash, oczywiście kiedy już je znajdziemy. Dostajemy też TM31 – Mud Slap.
Po skończonej walce dzwoni do nas profesor Elm i mówi, że dowiedział się czegoś o przedmiocie, który daliśmy mu wcześniej (Mysterious Egg). W pokécenter spotykamy wysłanego przez profesora Elma naukowca, który daje nam jajko. Ma się z niego wykluć pokémon! Jednak otrzymujemy je, tylko gdy mamy najwyżej pięć pokémonów.
W Violet City stoi dom, w którym wymieniamy Bellsprouta na Oniksa.
Na północy stoi Sprout Tower. W środku walczymy z Bellsproutami kilku trenerów. Czasami wpadamy na dzikie Hoothooty. Na szczycie wieży spotykamy... naszego rywala! Pokonał on głównego trenera wieży. Walczymy z głównym trenerem. Po wygranej walce dostajemy HM05, czyli Flash – jeśli nauczymy go pokémona, będzie oświetlał ciemne jaskinie i korytarze.
Kierujemy się na zachód od Violet City. Znajdujemy wejście do jaskini. W środku jest układanka, którą rozwiązujemy.

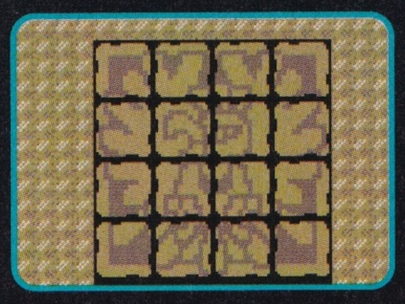
Gdy układanka jest już rozwiązana, niespodziewanie podłoga zapada się pod naszymi stopami. Spadamy bezradnie do jaskini Unownów.

JASKINIA UNOWNÓW



W jaskini poniżej przebywają pokémony o nazwie Unown. Nie mają one płci, ale przybierają różne kształty podobne do liter alfabetu. Wszystkie odmiany zapisane są pod jednym numerem w pokédeksie.
Aby znaleźć wszystkie 26 Unownów, pływamy, rozbijamy kamienie i przesuwamy je, aby odkryć dalszą drogę. Znajdujemy jeszcze inne wejścia do jaskiń – każde zamknięte jest układanką przypominającą tę pierwszą. Gdy układamy kamienie we właściwy sposób, otwieramy drogę do wnętrza grot.

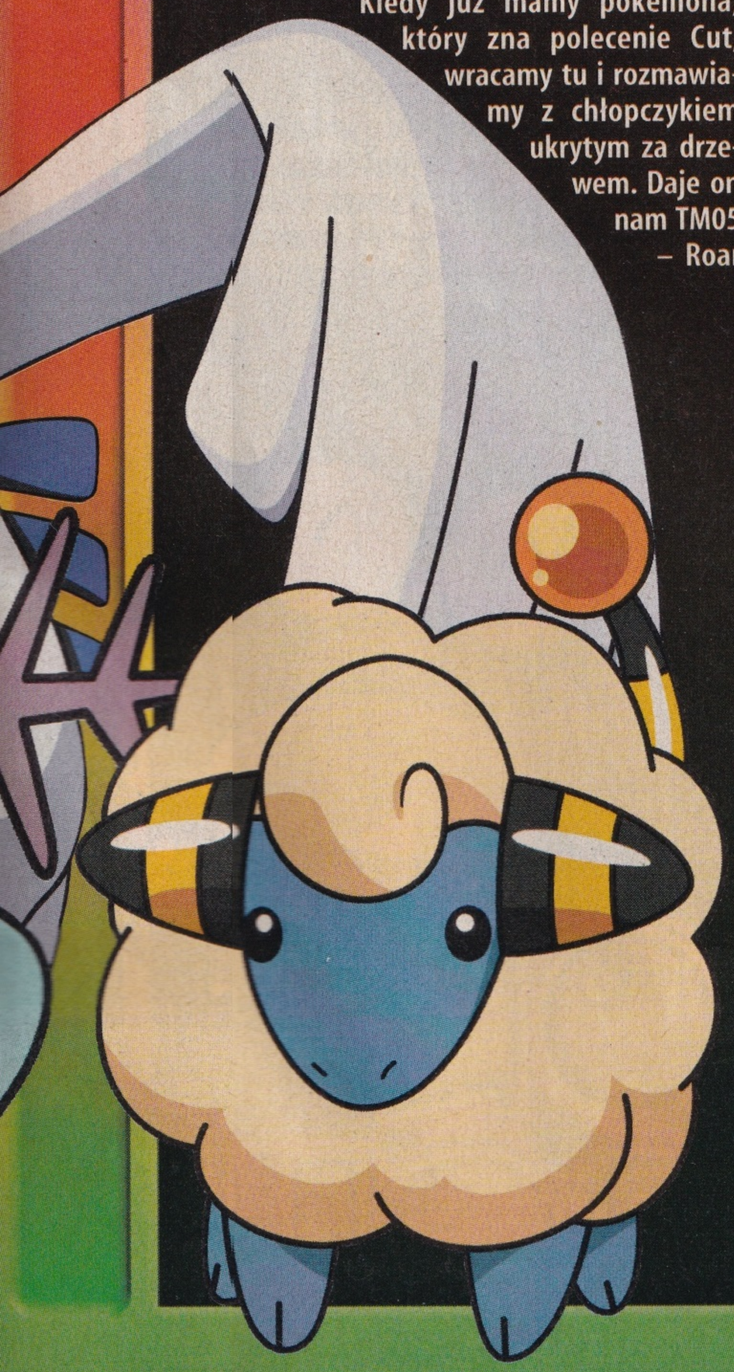
POKÉMON SILVER I GOLD



Na razie jednak nie przechodzimy tam, bo nasze pokémony nie mają jeszcze odpowiednich zdolności.
Kiedy otwieramy wszystkie przejścia do jaskiń i łapiemy przynajmniej trzy Unowny, naukowiec z pobliskiego laboratorium daje nam Unown-Dex, specjalny dodatek do naszego pokédeksu pozwalający zapisywać rodzaje Unownów.
W Union Cave znajdujemy TM39 – Swift. Jest na niższym poziomie jaskini.

DROGA NUMER 32

Na drodze nr 32 stoi pokécenter. Od napotkanego tam Fishing Guru dostajemy starą wędkę (Old Rod).
Idziemy dalej. Przechodzimy przez jaskinię, gdzie czekają na nas liczni trenerzy i skalne pokémony. Jeśli mamy pokémona, który zna polecenie Surf, w piątkową noc płyniemy w głąb jaskini. Spotykamy tam wielkiego Laprasa.
Kiedy już mamy pokémona, który zna polecenie Cut, wracamy tu i rozmawiamy z chłopczykiem ukrytym za drzewem. Daje on nam TM05 – Roar



tylko za to, że z nim rozmawiamy. W pobliżu pokécenter w każdy piątek pojawia się Frieda. Daje nam Poison Barb. Gdy przytraczamy go do pokémona, zwiększa się współczynnik trującego ataku.

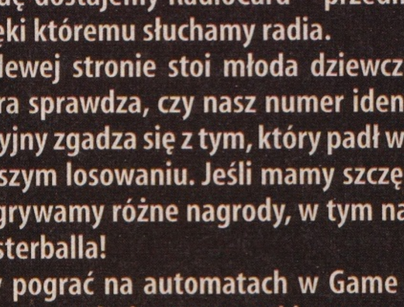
AZALEA TOWN

Po wyjściu z jaskini spotykamy jednego z członków Team Rocket pilnującego studni. Jego kolega stoi przy drzwiach sali gimnastycznej (Gym). Bandyci z Team Rocket porwali wszystkie pokémony mieszkańców miasteczka! Rozmawiamy z Kurtem. Rozprawia się z gangsterem pilnującym studni , ale dalej radzimy sobie sami.
Kiedy już mamy pokémona, który zna polecenie Strength (HM04), wracamy do Slowpoke Well i schodzimy na niższy poziom. Znajdujemy tu King's Rock – przedmiot potrzebny do przemiany Slowpoke'a lub Politoeda. Znajdujemy również TM18 – Rain Dance.
Po pokonaniu przeciwników ze studni Kurt zabiera nas do swojego domu i daje nam Lure Ball. Ten pokéball służy do łapania pokémonów złowionych na wędkę. Jeśli znajdujemy apricorny, z nich również robi specjalne pokéballe.
Bugsy, główny trener z lokalnej sali gimnastycznej, wystawia przeciw nam trzy owadzie pokemony. Po zwycięskiej walce otrzymujemy od Bugsy'ego Odznakę Ula (Hive), która sprawia, że pokémony do poziomu 30 są nam posłuszne. Odznaka ta pozwala też wykorzystać polecenie Cut (kiedy je już poznamy). Dostajemy także TM49 – Fury Cutter.
Przy wyjściu z Azalea Town po raz kolejny spotykamy naszego rywala.
W czasie gdy maszerujemy do Azalea Town, z jajka które niesiemy, wykluwa się nowy pokémon – Togepi.

ILEX FOREST

Po opuszczeniu miasta wchodzimy do lasu. Pomagamy chłopcu stojącemu w pobliżu odzyskać pokémona. W nagrodę dostajemy HM01 – Cut. To polecenie pozwala nam ścinać drzewa. Ścinamy drzewo, które blokuje nam drogę.
W Ilex Forest spotykamy człowieka, który daje nam TM02 – Headbutt. Dzięki temu poleceniu nasze pokémony potrząsają drzewami przypominającymi choinki. Czasami spadają z nich śpiące pokémony.
Po ścięciu drzewka znajdującego się naprzeciwko świątyni ducha lasu idziemy przez knieję, dopóki nie dojdziemy do bramy. Dziewczynka w środku daje nam TM12 – Sweet Scent. To polecenie sprawia, że przychodzą do nas zupełnie nowe pokémony.
Wyjście z bramy prowadzi na drogę nr 34. Spotykamy trenerów, stoi tu też centrum hodowlane (Daycare/Breeding Center).

GOLDENROD CITY



Wszyscy trenerzy w sali gimnastycznej używają normalnych pokémonów. Mimo to walka z nimi, a szczególnie z Whitney, jest poważnym wyzwaniem. Przydaje nam się Onix albo Geodude. Za wygraną dostajemy Plain Badge – dzięki niej nasze pokémony poruszają się szybciej, używamy też polecenia Strength także w sytuacjach, gdy nie walczymy z innymi pokémonami.
Po pokonaniu trzeciego trenera idziemy do domku po prawej stronie w Goldenrod City. Spotykamy tam matkę i córkę. Otrzymujemy od nich w prezencie butelkę z wodą (Squirtbottle).
Idziemy do Radio Tower, tam podchodzimy do dziewczyny stojącej za ladą i odpowiadamy na jej pytania. Prawidłowe odpowiedzi to **yes**, **yes**, **no**, **yes**, **no**. W nagrodę dostajemy RadioCard – przedmiot, dzięki któremu słuchamy radia.
Po lewej stronie stoi młoda dziewczyna, która sprawdza, czy nasz numer identyfikacyjny zgadza się z tym, który padł w dzisiejszym losowaniu. Jeśli mamy szczęście, wygrywamy różne nagrody, w tym nawet Masterballa!
Aby pograć na automatach w Game Corner, potrzebujemy saszetki na monety. Znajdujemy ją w podziemnym przejściu łączącym dwa budynki w Goldenrod City. Spotykamy tam kilku trenerów i wygrywamy pojedynki, ale najcenniejszym trofeum jest właśnie saszetka.
Odwiedzamy sklep z rowerami. Dostajemy tam rower za darmo. Bardzo się przydaje – poruszamy się znacznie szybciej.
W podziemnym przejściu jest również salon pokémonów. Bawimy się tam z naszym pokémonem, co sprawia, że staje się on szczęśliwszy.
W każdą niedzielę na piątym piętrze centrum handlowego (Department Store) spotykamy pewną panią. Jeśli nasze pokémony są szczęśliwe, dostajemy TM27 – Return, a jeśli nie, TM21 – Frustration (pokémony mszczą się na wrogu).
W bramie za Goldenrod City spotykamy człowieka, który prosi nas o dostarczenie Spearowa z przyczepionym do niego listem do swojego kolegi, który jest na drodze nr 31. Jeśli to zrobimy, dostajemy TM50 – Nightmare.
Przed Parkiem Narodowym (National Park) na drodze 35 odnajdujemy ścieżkę prowadzącą przez trawę. Znajdujemy na niej TM04 – Rollout.

PARK NARODOWY

We wtorki, czwartki i niedziele w Parku Narodowym (National Park) odbywa się turniej łapania owadów. Zabieramy ze sobą tylko jednego pokémona, reszta czeka na nas do końca konkursu. Turniej jest darmowy, a do łapania owadzich pokémonów dostajemy 20 specjalnych pokéballi. Aby wygrać turniej, łapiemy pokémona na wysokim poziomie, na przykład Scythera. Zwycięzca konkursu otrzymuje Sun Stone. Są też nagrody pocieszenia.
Od dziewczynki na ławce w parku dostajemy przedmiot o nazwie Quick Claw – jeśli dajemy go naszemu pokémonowi, zazwyczaj w czasie walki atakuje pierwszy.
Jedziemy polać wodą otrzymaną w Goldenrod City trzęsące się drzewo, które blokuje drogę. Okazuje się, że to drzewo to pokémon o imieniu Sudowoodo. Łapiemy go koniecznie – w grze pojawia się tylko ten jeden raz!
Teraz idziemy w prawo i rozmawiamy z człowiekiem stojącym obok. Dostajemy od niego TM08 – Rock Smash. To polecenie przydaje nam się później do rozbijania niektórych kamieni.
We czwartki powyżej miejsca, gdzie stoi grubasek, pojawia się Artur. Daje nam Hard Stone – ten przedmiot podnosi współczynnik ataków siłowych. Oczywiście najpierw przyczepiamy go do naszego pokémona.

ECRUTEAK CITY

W pokécenter w mieście Ecruteak City spotykamy Billa, twórcę kapsuł czasu (Time Capsule). Zaraz potem Bill wraca do swojego domu w Goldenrod City. Jeśli go tam odwiedzamy, daje nam Eevee.
Morty z sali gimnastycznej używa pokemonów – duchów. Aby je łatwiej pokonać, przydaje nam się Kadabra albo Drowzee. Kiedy wygrywamy, dostajemy odznakę Fog – pokémony do poziomu 50 są nam posłuszne, swobodnie używamy także polecenia Surf poza walką (oczywiście tylko wówczas, kiedy już nauczymy go któregoś z naszych pokémonów). Dostajemy też TM30 – Shadow Ball.
Aby zdobyć umiejętność Surf (HM03), wchodzimy do domku, gdzie na scenie tańczą dziewczynki w kimonach. Jeśli je pokonamy, dostajemy od mężczyzny siedzącego wewnątrz to polecenie. W jednym z domów siedzi człowiek, od którego dostajemy Itemfinder.

Pokémon Silver i Gold - poradnik

Kiedy tylko wchodzimy do Burned Tower, wpada na nas przeciwnik i zmusza do walki. Kiedy go pokonamy, idziemy na wycieczkę po wieży. Znajdują się tam ciekawe i rzadkie pokémony!

Uczymy jednego z naszych pokémonów Rock Smasha. Teraz udaje nam się zejść na niższe poziomy wieży. Walczymy z napotkanym trenerem i wpadamy w dziurę w podłodze. Podchodzimy do kamiennych posągów – ożywają! Są to trzy legendarne stwory: Raikou (elektryczny), Entei (ognisty) i Suicune (wodny). Spotykamy je później w trakcie gry.

Wewnątrz Burned Tower znajdujemy TM20. Spadamy przez dziurę w podłodze po prawej stronie. Przesuwamy kamień, używając polecenia Strength i TM20 jest nasz. Następnie szybko idziemy na zachód, do drogi nr 38.

DROGA 38/39

Pomiędzy drogą nr 38 a 39 jest farma, gdzie hodowane są Miltanki. Jeden z pokémonów jest chory. Przynosimy mu jagody (Berry) – to go leczy. Właściciel fermy sprzedaje nam mleko, które bardzo pomaga zmęczonym pokémonom. Za uratowanie zwierzątka dostajemy też TM13. Na drodze numer 39 spotykamy trenerów z pokémonami Pikachu.

OLIVINE CITY

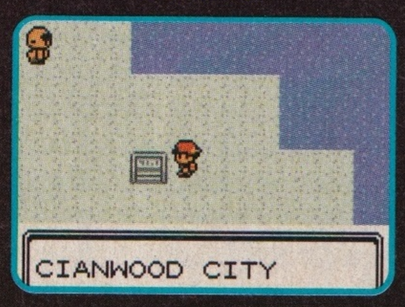
Wchodzimy do domu obok pokécenter. Rozmawiamy z żeglarzem stojącym po prawej stronie. Dostajemy od niego HM04.

Powyżej pokécenter jest dom, w którym siedzi wędkarz. Rozmawiamy z nim, odpowiadamy **yes** na jego pytanie i otrzymujemy od niego Good Rod, czyli dobrą wędkę. W każdym razie lepszą od tej starej.

W poniedziałki w Olivine spotykamy dziewczynkę o imieniu Monica. Po rozmowie z nią jesteśmy bogatsi o przedmiot o nazwie Sharp Beak, który podnosi współczynnik ataku naszego latającego pokémona.

Wchodzimy do latarni morskiej (Lighthouse). Znajduje się ona w południowowschodniej części miasta. Na szczycie spotykamy Jasmine. Jej pokémon jest chory i uleczy go tylko lekarstwo z apteki w Cianwood. Zgadzamy się jej pomóc. Płyniemy do Cianwood City.

CIANWOOD CITY



Wchodzimy do apteki i bierzemy stamtąd lekarstwo, które obiecaliśmy Jasmine. Leczymy nasze pokémony w miejscowym pokécenter i udajemy się do sali gimnastycznej. Aby dotrzeć do głównego trenera, przesuwamy kamienie na końcach w górę, a środkowy – w bok.

Po wygranej walce dostajemy od Chucka odznakę burzy (Storm) – dzięki niej są nam posłuszne pokémony do poziomu 70. Dzięki odznace korzystamy też z polecenia Fly. Chuck daje nam też TM01 – Dynamic Punch.

Rozmawiamy z kobietą przed salą gimnastyczną. Daje nam HM02 – Fly. Po nauczeniu go pokémona latamy!

W jednym z domków w Cianwood City siedzi człowiek, który oddaje nam swojego pokémona za darmo. Na spotkanie z nim bierzemy pięć pokémonów – inaczej nie dostaniemy nowego.

W budynku powyżej sali gimnastycznej mieszka fotograf. Jeśli mamy drukarkę podłączoną do GameBoya, robimy zdjęcie naszemu ulubionemu pokémonowi.

OLIVINE CITY
CZĘŚĆ DRUGA

Idziemy do Jasmine i dajemy jej lekarstwo. Pomaga! Teraz Jasmine stacza z nami walkę w sali gimnastycznej.

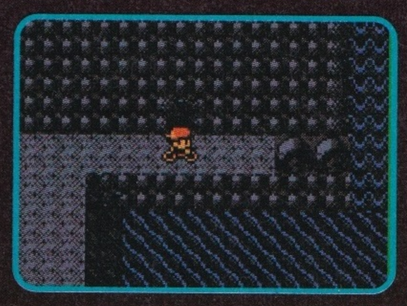
Dwa Magnemity Jasmine nie sprawiają nam wiele kłopotu, zwłaszcza gdy mamy ze sobą Geodude. Steelix nie daje sobie rady z ognistymi atakami, podobnie jak reszta pokémonów Jasmine. Nagrodą jest Mineral Badge, który podnosi współczynnik obrony pokémonów. Dodatkowym prezentem jest TM23 – Iron Tail.

ECRUTEAK CITY
CZĘŚĆ DRUGA

W niedzielę przed wejściem do miasta spotykamy chłopczyka przy trzech roślinach dających jagody. Dostajemy Magnet, który podnosi siłę ataków elektrycznych.

Wychodzimy z miasta na stronę wschodnią, używając Bram Miasta (Route Gate). Przed nami Mount Mortar na drodze nr 42.

MOUNT MORTAR



W głębi góry spotykamy trenera. Gdy go pokonujemy, dostajemy pokémona o imieniu Tyrogue. Na wycieczkę bierzemy ze sobą pięć pokémonów, inaczej Tyrogue zostanie u starego właściciela. Aby dotrzeć do trenera, potrzebny będzie pokémon znający polecenie Waterfall.

Wewnątrz góry, w pobliżu trenera z Tyrogue, znajdujemy Dragon Scale. Przy środkowym wyjściu z Mt. Mortar są trzy rośliny. Dają nam apricorny-jagody, które Kurt przemienia w specjalne pokéballe. Roślina po lewej daje różowe apricorny, środkowa zielone, a ta rosnąca po prawej – żółte.

Teraz kierujemy się na wschód, do Mahogany Town.

MAHOGANY TOWN

W mieście dzieje się coś dziwnego i na pewno Team Rocket ma z tym wiele wspólnego. Sami niewiele zdziałamy, idziemy więc nad jezioro.

Po lewej stronie jeziora jest droga z mnóstwem drzewek wymagających ścięcia. Na jej końcu stoi chatka. W środku spotykamy człowieka, który za nasz trud daje nam TM10 – Hidden Power.

W pobliżu ukrytego domku w każdą środę czeka na nas chłopczyk o imieniu Wesley. Daje nam Blackbelt.

Kiedy docieramy do jeziora, wypływamy na jego środek i walczymy z Gyaradosem. To specjalny okaz, przed walką zapisujemy więc stan gry, by nie stracić okazji. Po złapaniu go w naszym plecaku pojawia się Red Scale – wymieniamy go na Exp. Share u Mr. Pokémona.

Udana walka z Gyaradosem owocuje spotkaniem z Lance'em, jednym z najlepszych trenerów. Dowiadujemy się od niego, dlaczego Team Rocket jest w mieście i co robią jego członkowie. Zgadzamy się pomóc w walce z nimi.

W drodze powrotnej do miasta da się przejść przez bramę. Ponieważ rządzą tam członkowie Team Rocket, omijamy to miejsce – w ten sposób ocalamy nasze pieniądze. Przeskakujemy przez kłody na drodze obok bramy.

Kiedy już usuniemy Team Rocket z miasta, wracamy do bramy. Spotkany tam człowiek daje nam TM36.

Wchodzimy do dziwnego sklepu w centrum Mahogany Town. To tu jest wejście do kryjówki Team Rocket! Upewniamy się, że mamy ze sobą silne i zdrowe pokémony – czeka nas wiele walk. Wchodzimy do środka razem z Lance'em.

POKÉMON SILVER I GOLD

Chociaż na mapie teren wygląda na bezpieczny, nie jest taki – za każdym razem, kiedy przechodzimy obok którejkolwiek statui, wybiega w naszym kierunku członek Team Rocket. Jedyna szansa na spokój to ostrożne przejście do komputera i wyłączenie kamer w statuach. Sprawdzamy każdy fragment kryjówki. Spotykamy Lance'a. Leczy on nasze pokémony. Pokonujemy dwóch trenerów i schodzimy po schodach.

Znowu spotykamy Lance'a. Dowiadujemy się od niego, że niektóre drzwi na tym poziomie otwierają się po podaniu hasła. Pierwsze hasło zna dziewczyna stojąca twarzą do komputera. Drugie podaje nam człowiek, który stoi w pobliżu dwóch pokéballi. Teraz idziemy w kierunku schodów aż do zamkniętych drzwi. Spotykamy naszego przeciwnika, ale tym razem z nim nie walczymy.

Otwieramy drzwi i walczymy z członkiem Team Rocket. Po tym, jak wychodzi, rozmawiamy z Murkrowem. Podaje nam najważniejsze hasło – **Hail Giovanni**. Wracamy na drugi poziom i otwieramy drugie zamknięte drzwi.

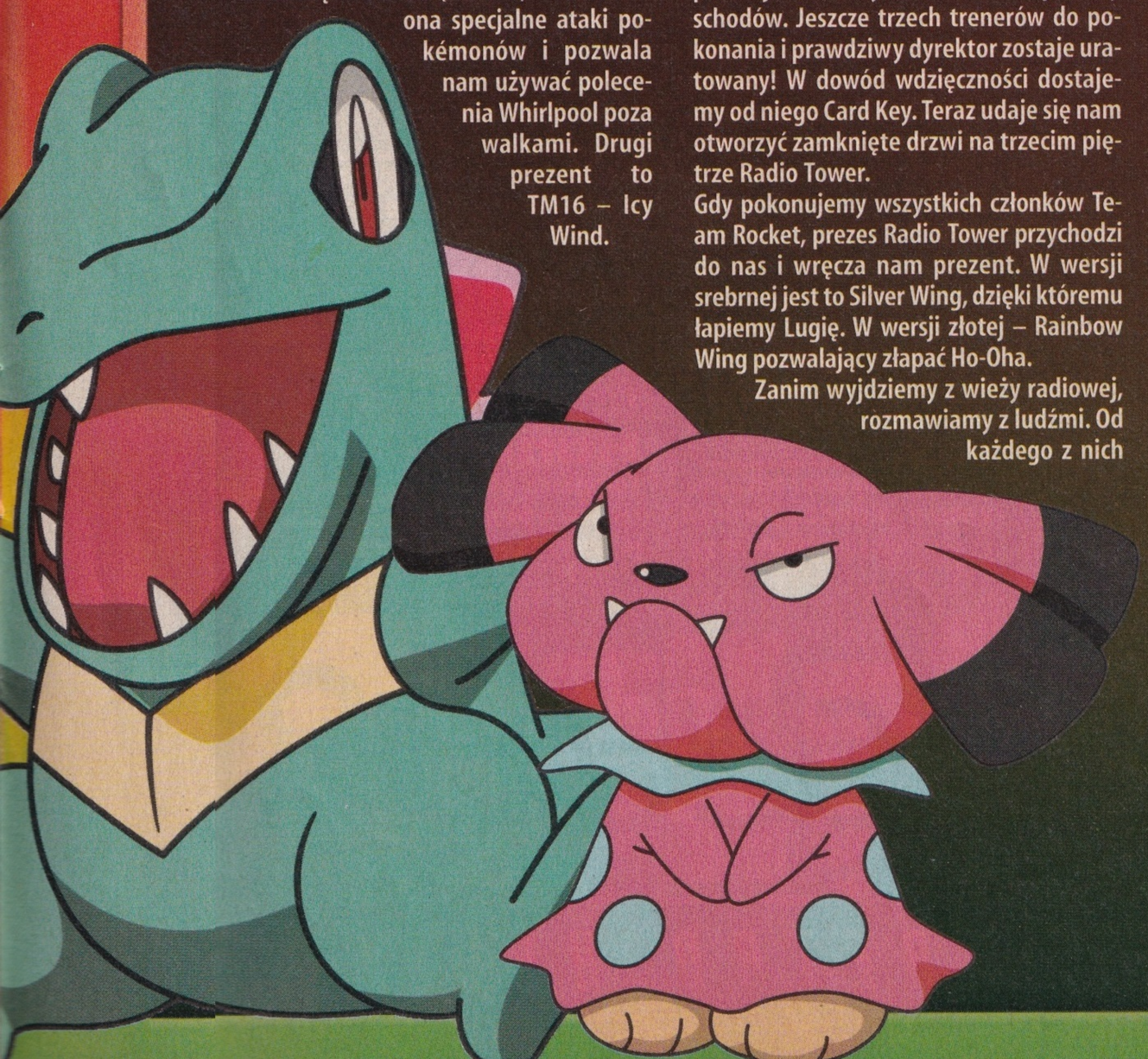
Po tym, jak otworzymy drzwi, wyskakuje na nas dwójka trenerów Team Rocket. Na szczęście pojawia się Lance i walczy z jednym z nich, a my z drugim. Po walce Lance mówi nam, że trzeba wyłączyć sygnały radiowe nadawane przez Team Rocket. Ponieważ nie ma żadnego przełącznika, pokonujemy pokémony Electrode dostarczające energii.

Po walce z Electrode Lance daje nam HM06 – Whirlpool. Dzięki niemu przepływamy przez wiry wodne.

Teraz wszystko wraca do normy. Udajemy się do sali gimnastycznej – czas zdobyć kolejną odznakę!

Pryce używa lodowych pokémonów. Łatwo pokonuje je nasz pokémon ognisty lub elektryczny.

Po zwycięstwie na Pryce'em dostajemy odznakę lodowca (Glacier). Wzmacnia ona specjalne ataki pokémonów i pozwala nam używać polecenia Whirlpool poza walkami. Drugi prezent to TM16 – Icy Wind.



Gdy tylko wychodzimy z sali, dzwoni do nas profesor Elm i informuje, że ostatnio w radiu Goldenrod City podejrzanie dużo mówi się o Team Rocket. Kierujemy się tam, żeby przekonać się, czy wszystko jest w porządku.

GOLDENROD CITY
CZĘŚĆ DRUGA

Te poziomy wieży radiowej (Radio Tower), do których nie mogliśmy przedtem wejść, teraz są dostępne. Niestety aż roi się tam od trenerów Team Rocket.

Pokonujemy wszystkich członków Team Rocket. Na górnym piętrze walczymy z trenerem Team Rocket, który udaje prezesa Radio Tower. Gdy zwyciężamy, zdobywamy klucz, który otwiera niebieskie drzwi w podziemnym magazynie. Wchodzimy do niego przez podziemny tunel (Underground Tunnel), który znajduje się w mieście.

Przeciwnik ponownie prowokuje nas do walki. Tym razem ma nowego pokémona, na którym psychiczne ataki nie robią żadnego wrażenia.

Po pokonaniu go naciskamy przełączniki otwierające i zamykające określone drzwi. Za każdymi drzwiami czeka na nas przeciwnik lub ciekawy przedmiot. Upewniamy się, że sprawdziliśmy wszystko. Jeśli jednak spieszno nam do uratowania świata przed Team Rocket, naciskamy przycisk położony najdalej od schodów, później środkowy i na końcu najbliższy schodów. Jeszcze trzech trenerów do pokonania i prawdziwy dyrektor zostaje uratowany! W dowód wdzięczności dostajemy od niego Card Key. Teraz udaje się nam otworzyć zamknięte drzwi na trzecim piętrze Radio Tower.

Gdy pokonujemy wszystkich członków Team Rocket, prezes Radio Tower przychodzi do nas i wręcza nam prezent. W wersji srebrnej jest to Silver Wing, dzięki któremu łapiemy Lugię. W wersji złotej – Rainbow Wing pozwalający złapać Ho-Oha.

Zanim wyjdziemy z wieży radiowej, rozmawiamy z ludźmi. Od każdego z nich dostajemy jakiś prezent za uratowanie miasta przed najeźdźcami.

Teraz wracamy do Mahogany Town i idziemy dalej, do Ice Path (Lodowej Ścieżki).

Ciąg dalszy – za miesiąc!

SŁOWNIK

POKÉGEAR – nasz podręczny notatnik. Zawiera mapę, kalendarz, telefon komórkowy oraz radio

POKÉBALL – kula, za pomocą której łapiemy pokémony. Na początku gry mamy tylko zwykłe pokéballe, ale później używamy także specjalnych. Te przedmioty kupujemy w sklepach. Jeśli znamy Kurta z Azalea Town i pomagamy mu uratować pokémony z jego miasta, robi dla nas pokéballe z materiałów, które mu dostarczamy. Znajdujemy je w roślinach.

Oto lista pokéballi:

GREAT BALL: dzięki niemu łatwiej łapiemy pokémony na średnich poziomach rozwoju

ULTRA BALL: łatwiej łapiemy bardzo rozwinięte pokemony

FAST BALL: przydaje się do łapania pokémonów uciekających z pola walki, takich jak Abra. Do jej stworzenia potrzebny jest White Apricorn

FRIEND BALL: poprawia humor złapanego pokémona. Do jej stworzenia potrzebny jest Green Apricorn

HEAVY BALL: pomaga nam złapać ciężkie pokémony, takie jak Snorlax i Lapras. Do jej stworzenia potrzebny jest Black Apricorn

LEVEL BALL: dobra do łapania pokémonów na poziomach niższych niż walczące dla nas. Do jej stworzenia potrzebny jest Red Apricorn

LOVE BALL: dzięki niej znacznie łatwiej łapiemy pokémona przeciwnej płci niż nasz. Do jej stworzenia niezbędny jest Pink Apricorn

LURE BALL: przydaje się do łapania pokémonów złowionych na wędkę. Do jej stworzenia potrzebny jest Blue Apricorn

MOON BALL: łatwiej łapiemy pokémona ewoluującego przy pomocy Moon Stone, na przykład Clefairy. Do jej stworzenia potrzebny jest Yellow Apricorn

PARK BALL: używamy jej tylko w Parku Narodowym (National Park) do łapania owadzich pokémonów.

MASTER BALL: używając jej, mamy pewność, że złapiemy pokémona. Niestety, w całej grze znajdujemy tylko jeden taki pokéball. Najlepiej zachować go na któregoś z legendarnych pokémonów – Suicune, Entei lub Raikou.

POKÉDEX – katalog pokémonów. Znajdują się tam dane na temat każdego widzianego przez nas lub złapanego pokémona.

POKÉCENTER – centrum odnowy biologicznej pokémonów. Miejsce, w którym leczymy nasze zwierzątka. Znajduje się tam również komputer, w którym składujemy pokémony oraz przedmioty. Na piętrze są urządzenia służące do wymiany pokémonów oraz specjalne kapsuły czasu. Dzięki nim przenosimy nasze pokémony schwytane w poprzednich częściach gry.

HODOWLA ZWIERZAKÓW

W grach Pokémon Gold oraz Silver pokémony mają płeć. Dzięki temu rozmnażają się. Miejsce, w którym to następuje, nazywa się Day Care Center i znajduje się na drodze nr 34, na południe od Goldenrod City.

Rozmnażamy pokémony

Na początek potrzebujemy dwóch pokémonów tego samego rodzaju, ale odmiennej płci. Zabieramy je do Day Care Center i powierzamy naszych ulubieńców właścicielom tego przybytku.

Aby przekonać się, czy nasze wysiłki okażą się owocne, wychodzimy do ogrodu i rozmawiamy z obecną tam postacią. Jeśli usłyszymy wiadomość: **It's brimming with energy** lub **It has no interestin the other pokémon**, nie ma szans na pojawienie się, małego pokémona. Ale jeśli dowiemy się, że **It shows interest in the other pokémon**, **It appears to care for the other pokémon** lub **It is friendly with the other pokémon** – jajko jest w drodze!

Jeśli wszystko jest w porządku, udajemy się na spacer – lepiej, żeby zajął nam chwilę. Pokémony powinny mieć trochę czasu dla siebie. Po powrocie do Day Care Center widzimy właściciela stojącego przed budynkiem. To znak, że ma dla nas jajko, z którego wykluje się pokémon!

Bierzemy jajko ze sobą i czekamy na wyklucie się maleństwa.

Uwaga!

Niektóre pokémony, na przyklad takie jak Jynx czy Tauros, występują tylko jako jedna płeć . W związku z tym ich rozmnażanie wydaje się kłopotliwe. Na szczęście jest na to sposób. Aby rozmnożyć takiego pokémona, potrzebujemy jego oraz bezpłciowego **Ditto**, którym zastępujemy brakującego pokémona.

Niestety, nie wszystkie pokémony dają się rozmnożyć. Oto lista tych, które pozostaną bezdzietne:

Articuno, Cleffa, Elekid, Entei, Ho-oh, Igglybuff, Lugia, Magby, Mew, Mewtwo, Moltres, Pichu, Raikou, Smoochum, Suicune, Togepi, Tyrogue, Unown oraz **Zapdos**.

Dzięki rozmnażaniu dostajemy też specjalne typy pokémonów. Za każdym razem jedno z rodziców może zostać zastąpione przez Ditto.

PICHU: dwa Pikáchu lub Raichu

ELEKID: dwa Electabuzzy

MAGBY: dwa Magmary

CLEFFA: dwa Clefairy

IGGLYBUFF: dwa Jigglypuffy

Bezpłciowy **DITTO** pełni ważną rolę – nie tylko zastępuje innego pokémona, ale jego obecność jest niezbędna do wyhodowania nowego stworka.

TYROGUE powstanie, jeśli Hitmonchan, Hitmonlee lub Hitmontop połączy się z Ditto.

SMOOCHUM urodzi się, jeśli skrzyżujemy Jynxa z Ditto.

Fear Effect 2 - poradnik

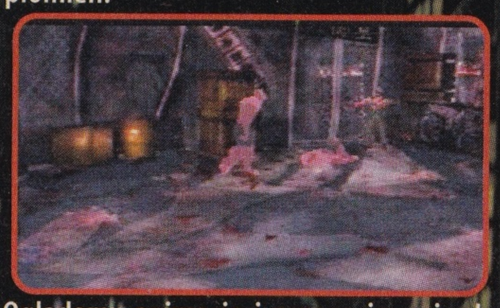
Oto druga część opisu przejścia Fear Effect 2. Tym razem bohaterów czekają ciężkie starcia i tajemnicze testy

Opuszczone miasto Xi'an

Deke

Zabieramy genetyczny marker leżący obok marynarza.

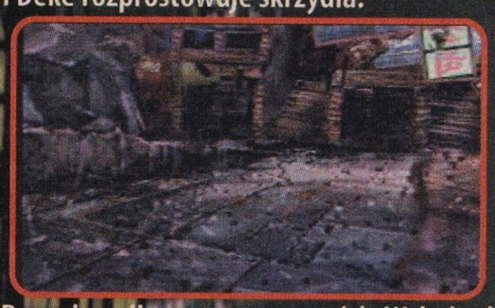
Wydarzenia toczą się szybko. Deke detonuje ładunek umieszczony na pokładzie statku. Teraz pędzimy do przodu jak się da najszybciej, żeby nie przysmażył nas płomień.



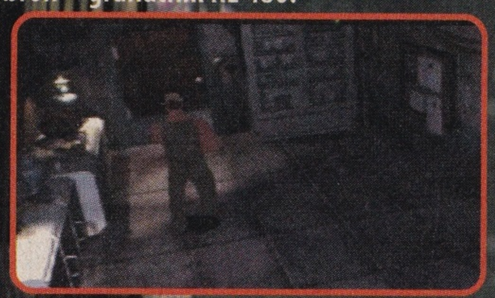
Oglądamy animacje i przenosimy się do miasta Xi'an. Zamieszkują je paskudni mutanci. Przeciwnicy dosłownie spadają z nieba w rozmaitych miejscach. Najlepszą bronią są tu bez wątpienia pistolety Deke'a, bo wrogowie po śmierci porzucają pasującą do nich amunicję. Ponieważ jednak pamiętamy o oszczędzaniu kul, korzystamy też z Sonic Booma.

Po pokonaniu wrogów podnosimy klucz porzucony przez jednego z nich i idziemy do najbliższych drzwi. Za nimi znajduje się wehikuł, którym zaraz się przejedziemy. Najpierw jednak potrzebne jest paliwo. Znajdujemy je za drzwiami z boku – jest tu kanister, a także miejsce, w którym zapisujemy grę.

Wracamy do samochodu, tankujemy benzynę i wchodzimy na górę po drabinie. Potem za pomocą klucza odpalamy wehikuł i Deke rozprostowuje skrzydła.

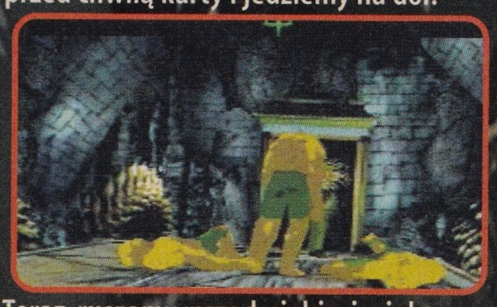


Po animacji ruszamy naprzód. W jednej z ciemnych nisz z lewej strony znajduje się broń – granatnik RL 480.

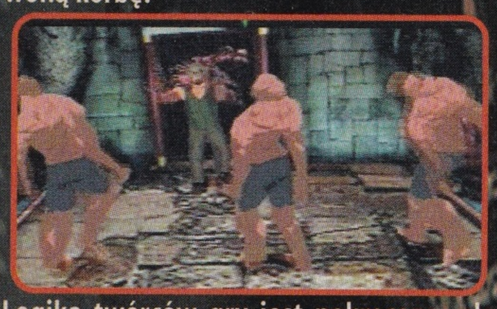


Zabieramy granatnik, po czym wchodzimy w drzwi. Tu czeka nas następna walka. Gdy już wyeliminujemy wszystkich przeciwników, podnosimy porzuconą przez jednego z wrogów kartę do windy, a także wyrzutnię. Używając broni, odstrzeliwujemy jeden z zamków do drzwi, a potem jeszcze następny. Jest tu też kolejny punkt, w którym zapisujemy grę.

W pokoju z windą korzystamy ze zdobytej przed chwilą karty i jedziemy na dół.



Teraz ruszamy przed siebie i niebawem stajemy przed trojgiem drzwi. Te środkowe są zamknięte. Przechodzimy więc przez żółte drzwi i podnosimy leżącą czerwoną korbę.

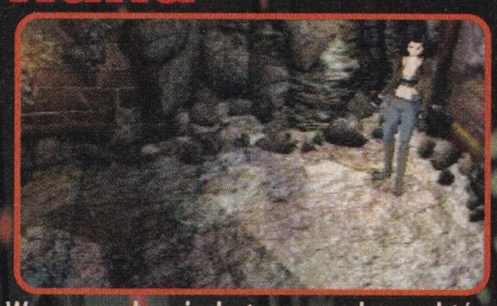


Logika twórców gry jest pokręcona, ale nieugięta. Dlatego za czerwonymi drzwiami znajdujemy oczywiście żółtą korbę.

Tym razem posługujemy się logiką prostego człowieka: znalezione korby wykorzystujemy przy ścianach za drzwiami o stosownych barwach – żółtą korbę za żółtymi drzwiami, a czerwoną za czerwonymi. Dzięki temu otwieramy środkowe drzwi. Wewnątrz jest miejsce, w którym zapisujemy grę. Potem udajemy się w stronę drzwi na dole.

Szybko przebiegamy przez ten ponury obszar i wchodzimy w drzwi w dolnym prawym rogu.

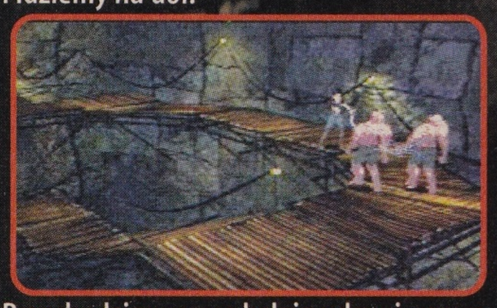
Hana



Wracamy do windy tą samą drogą, którą dopiero co przebył Deke.

Potem zapisujemy stan gry i za drzwiami rozprawiamy się z wrogiem trzymającym klucz. Następnie wchodzimy w drzwi obok tych, przez które tu przed chwilą weszliśmy, po czym otwieramy sobie drogę zdobytym dopiero co kluczem.

Lawirujemy między wrogami, podnosimy miotacz ognia oraz fragment lustra i z tymi zdobyczami wracamy windą do drzwi, za którymi niedawno zniknął Deke.
Używamy lustra, otwieramy drzwi i zwiewamy drogą, którą przebył przed chwilą pan Decourt. Mijamy drzwi na końcu sali i idziemy na dół.



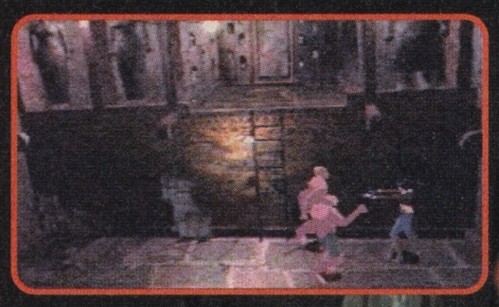
Przechodzimy przez kolejne drzwi, rozwalamy przebywających tu wrogów i wchodzimy w następne drzwiczki.

Deke

Po oczyszczeniu atmosfery wychodzimy przez prawe drzwi i korzystamy z drzwi na górze korytarza.

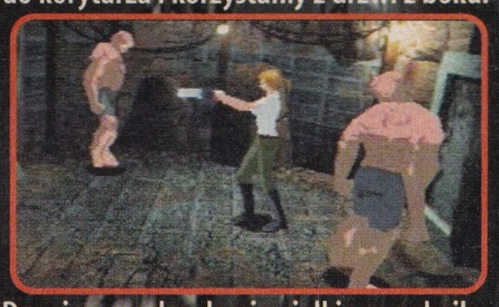
Hana

Korzystamy z wyższej z drabin znajdujących się w pomieszczeniu. Potem włazimy na górę i przechodzimy przez drzwi.

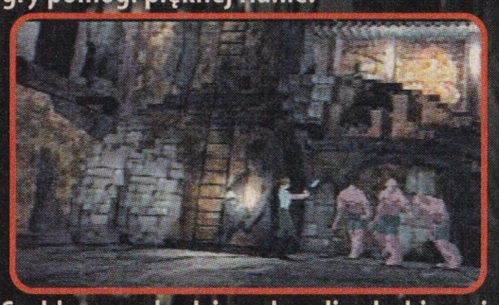


Rain

Biegniemy prosto i mijamy drzwi, a potem wychodzimy na korytarz. Idziemy na górę i wchodzimy w kolejne drzwi. Jest tu granatnik, a dalej – punkt, w którym zapisujemy grę. Po zabraniu broni wracamy do korytarza i korzystamy z drzwi z boku.



Drzwi prowadzą do niewielkiego pokoiku, w którym Deke na wcześniejszym etapie gry pomógł pięknej Hanie.



Szybko przechodzimy do sali z drabinami, potem wspinamy się na wyższą drabinę i w sąsiedniej sali znajdujemy Deke'a.

Glas

Korzystamy z windy i zjeżdżamy na dół.

Wychodzimy przez drzwi na ulice opustoszałego miasta. Spotykamy starszego jegomościa, który obdarowuje Glasa kluczem i brzoskwinią. Teraz wracamy drzwiami, którymi tu weszliśmy i kluczem otwieramy drzwi z boku.

W małym schowku jest dwóch przeciwników. Po pokonaniu ich znajdujemy wyrzutnię. W rogu leży wybuchowy prezent – dynamit. Podnosimy go i wjeżdżamy windą na górę, po czym zmierzamy do rozwalonego robota bojowego, obok którego zaczynał rozgrywkę Glas.

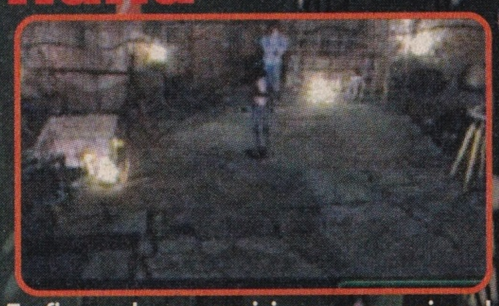
Za pomocą dynamitu oczyszczamy drogę, odskakujemy do tyłu przy wybuchu i korzystamy z otwartego wyjścia.

Kierujemy się do środkowych drzwi i przebiegamy przez salę z fruwającymi przeciwnikami. Za drzwiami jest kładka, po której przechodzimy.

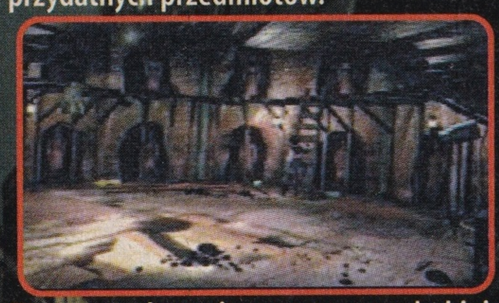
Teraz szybko kierujemy nasze kroki do sali z drabinami. Czeka nas jeszcze strzelanina. Zaraz po niej kończą się wydarzenia w tej części gry. Wkładamy do konsoli płytę numer 3.

Podziemna świątynia

Hana



Trafiamy do ponurej i opuszczonej podziemnej świątyni. Szybko zapisujemy grę i ruszamy w lewo. Droga jest prosta i prowadzi nas do drzwi do budynku. Wchodzimy w nie. Znajdujemy kilka kamiennych bloków oraz drzwi z różnymi symbolami. Na razie jednak ignorujemy je i udajemy się do okrągłej sali z drabiną prowadzącą na dół. Schodzimy na dół i tam spotykamy ducha, od którego Hana dostaje kilka przydatnych przedmiotów.



Po tym wydarzeniu wracamy po drabinie na górę. W korytarzu prowadzącym do okrągłego pomieszczenia znajduje się panel z pięcioma symbolami. Naszym zadaniem jest wciśnięcie aktywnych przycisków w odpowiedniej kolejności, dzięki czemu

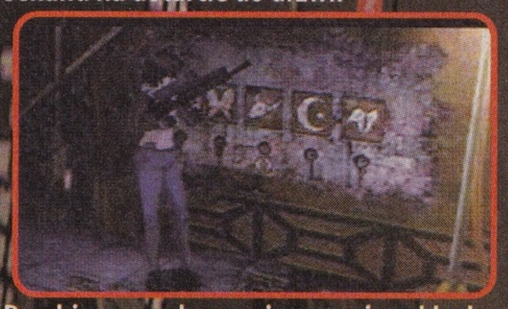
Pełna wersja gry Jack Orlando po polsku

Komputer ŚWIAT GRY już w kioskach!

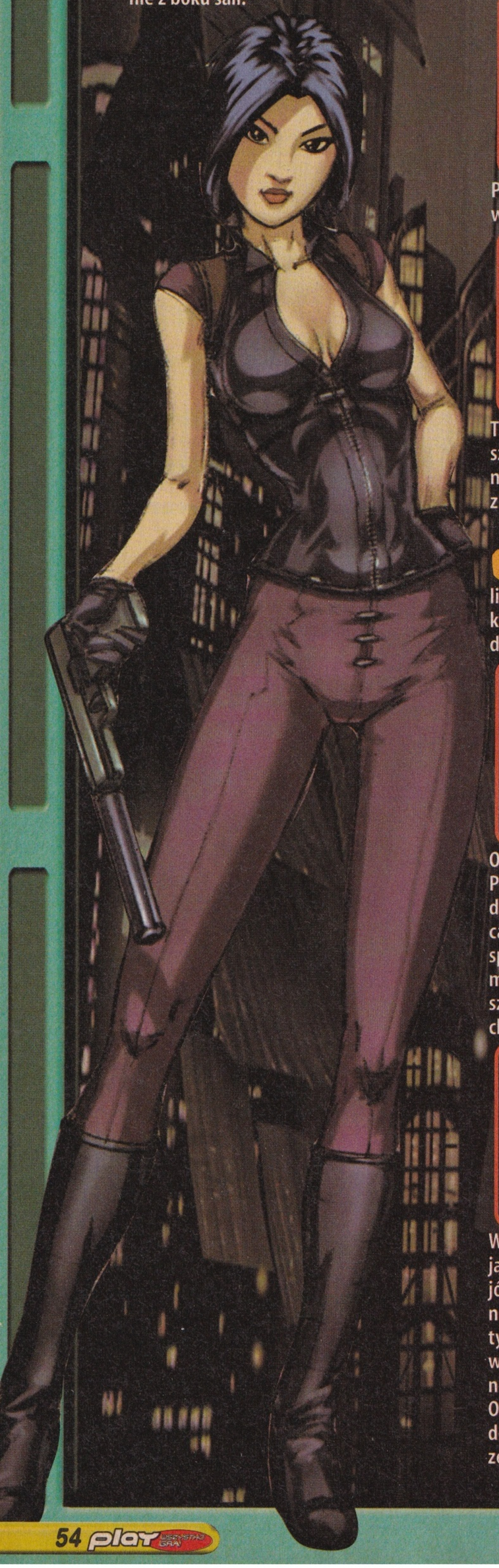
• czytasz • rozumiesz • grasz •

Fear Effect 2 - poradnik

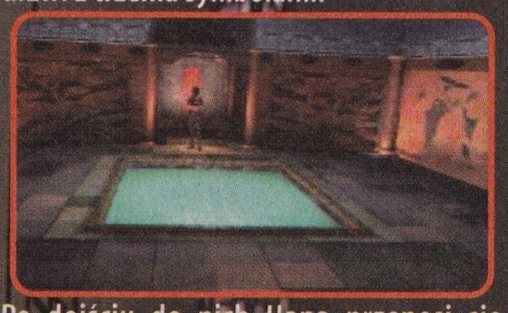
otwierają się drzwi. Wybór mamy prosty, bo symbole są dwa. Naciskamy kolejno księżyc i słońce i potwierdzamy to przyciskiem na dole. Włącza się licznik. Mamy 30 sekund na dotarcie do drzwi.



Przebiegamy do pomieszczenia z klockami i kilkorgiem drzwi – mijaliśmy je na początku gry – i wspinamy się po drabinie z boku sali.



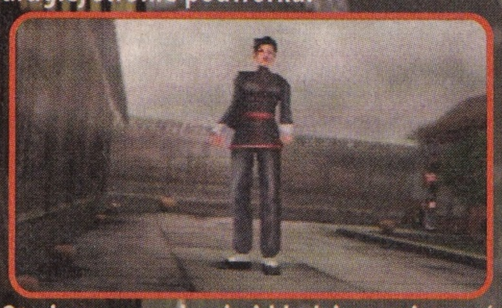
Przechodzimy przez drzwi i trafiamy do pokoju z kamiennym strażnikiem. Omijamy go, podnosimy klucz i szybko opuszczamy pokój. Z kluczem wracamy do kręgu z drabiną, po czym otwieramy jedyne dostępne drzwi. Teraz wchodzimy do lustrzanej sali. Na jej końcu znajdują się drzwi z trzema symbolami.



Po dojściu do nich Hana przenosi się w czasie i przestrzeni.

Teraz rozpoczyna się prawdziwy test naszych umiejętności. Hana ma wykazać się nie lada pomysłowością i odwagą, aby zbawić dusze trzech osób.

✔ Pierwsza próba jest najłatwiejsza. Wręczamy staruszkowi złoty bulion, który ma Hana i dostajemy w zamian klucz. Kierujemy się z nim do drzwi po drugiej stronie podwórka.



Otwieramy podwoje i kładziemy się spać. Po makabrycznej scenie wracamy do dziadka, rozmawiamy z nim, po czym wracamy do pokoju i tym razem kładziemy się spać, trzymając w rękach lustro. Dzięki temu samobójca pojmuje wreszcie, że straszy ludzi swoim widokiem, a Hana przechodzi pomyślnie pierwszą próbę.

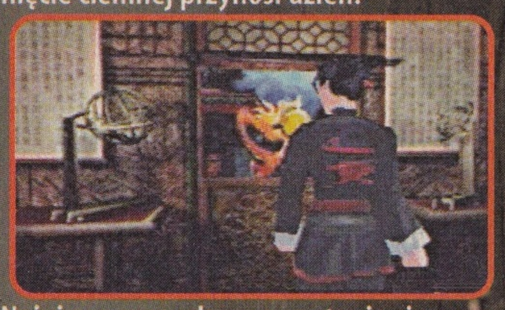
W grobowcu wracamy do panelu (uważając po drodze na dwóch kamiennych wojów) i używamy na nich zdobytej niedawno monety z motylkiem. Dzięki temu uaktywniamy następny symbol. Tym razem wciskamy guziki: motyl, księżyc, a następnie potwierdzamy to przyciskiem na dole. Otwierają się kolejne drzwi. Na dotarcie do nich także mamy 30 sekund. Tym razem kierujemy się do wejścia do świątyni.

Interesujące nas drzwi znajdują się właśnie tutaj.

Za drzwiami czekają dwa truposze z mieczami. Podobnie jak kamienni wojownicy budzą się one dopiero wtedy, kiedy przechodzimy zbyt blisko. Szybko przebiegamy pomiędzy wrogami i kierujemy się do drzwi z lewej strony. Tutaj znajduje się sala z kładkami.

W jednej z odnóg przy wejściu zapisujemy grę. Potem kierujemy się do drzwi z lewej strony – w bardzo ciasnym pomieszczeniu jest tam dwóch truposzów i jeden kamienny wojownik. Tutaj interesuje nas klucz leżący w rogu. Bierzemy go i maszerujemy do drugiej pary drzwi znajdujących się obok. Wchodzimy do środka i podnosimy leżące w rogu deski, uważając na kamiennych wojów. Trzymając deski, biegniemy kładką do ostatnich drzwi. Koniec pomostu dobudowujemy sami za pomocą dopiero co zdobytych materiałów i... Hana staje przed drugim testem.

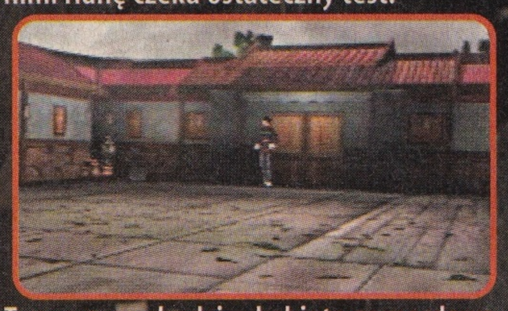
Sprawa jest przykra, bo chodzi o małą dziewczynkę. Po rozmowie ze zrozpaczonymi rodzicami bierzemy klucz do pracowni astronomicznej. Wejście do niej jest tuż obok – idziemy po schodkach. Drzwi otwieramy kluczem. W pokoju jest dwoje okien. Zasłaniając jedne i odsłaniając drugie, zmieniamy pory dnia. Gdy zasunięta jest jasna, a odsunięta ciemna okiennica, zapada noc, zaś odsunięcie jasnej i zasunięcie ciemnej przynosi dzień.



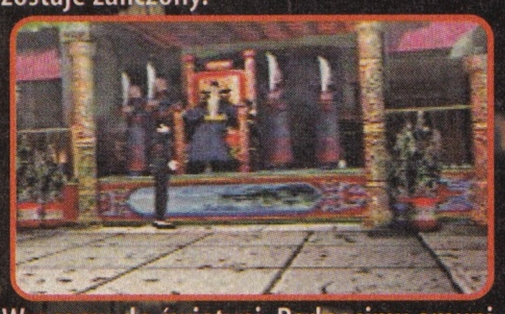
Najpierw sprawdzamy, co stanie się w nocy. Zasłaniamy jasną okiennicę i odsłaniamy ciemną, po czym wychodzimy na zewnątrz. Widzimy ducha dziewczynki. Idziemy za nim aż do studni, a następnie wyciągamy wiadro. Zabieramy z niego szczątki dziewczynki i wracamy do pracowni. Zmieniamy pozycje obydwu zasłon i ponownie wychodzimy na zewnątrz. Szczątki dziewczynki pokazujemy rodzicom i w ten bolesny sposób Hana pomyślnie przechodzi kolejny test.

Tym razem nagrodą jest moneta z symbolem lilii. Po powrocie do świątyni podnosimy amunicję i pędzimy do panelu. Używamy na nim dopiero co zdobytej monety a potem wciskamy przyciski w kolejności: motyl, lilia i księżyc. Po raz kolejny włącza się licznik. Biegniemy do drzwi z trzema symbolami – są w lustrzanej komnacie. Po przejściu drzwi zaczynamy walkę z ruchomymi obrazami.

W sumie postacie są trzy. Zranić można tylko jedną z nich – rogatego diabełka. Natomiast nas poważnie uszkadzają wszyscy trzej przeciwnicy, ponieważ każdy z nich wystrzeliwuje salwę kilku rakiet. Na szczęście ich działania są schematyczne. Szkielet zawsze strzela w prawo, wojownik – tylko w lewo, a diabełek – w środek ekranu. Strzelamy tylko w diabełka. Gdy zwyciężamy, otwierają się drzwi. Za nimi Hanę czeka ostateczny test.

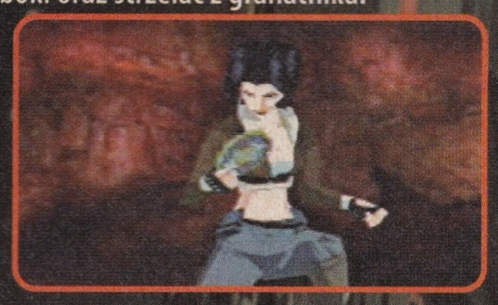


Tym razem chodzi o kobietę zamordowaną przez męża – garncarza. Podnosimy dzban stojący w rogu, a następnie uderzamy w gong znajdujący się obok jednego z kamiennych posągów i w ten sposób przyzywamy sędziego. Bez konkretnych dowodów nie uwierzy on jednak w wersję naszej bohaterki. Wracamy więc do rogu, z którego zabraliśmy dzban. Po krótkiej rozmowie z ofiarą okazuje się, że przeszkodą są dwaj stojący tutaj strażnicy, którzy swoim przenikliwym spojrzeniem powstrzymują intruzów przed dostaniem się przed oblicze sądu. Podchodzimy do nich i przewiązujemy im oczy bandażem, który Hana dostała wcześniej od Glasa. Następnie idziemy do sędziego i używamy dzbana, aby dowieść prawdy. Tym razem swoją historię potwierdza duch pokrzywdzonej i w ten sposób kolejny test zostaje zaliczony.



Wracamy do świątyni. Podnosimy amunicję, po raz kolejny idziemy do panelu i używamy na nim zdobytej dopiero co monety z bykiem. Następnie wciskamy

wszystkie przyciski i zatwierdzamy nasz wybór przyciskiem na dole. Otwiera się ostatnie przejście prowadzące na dół. Tutaj Hana rozprawia się z Deke'em... Przynajmniej chwilowo, bo zaraz po tym czeka nas walka z jego kamiennym wcieleniem. Trafiamy tylko wtedy, gdy na chwilę zmienia się ono w zwykłego Deke'a. Powinniśmy przykucnąć przed nim i tylko turlać się na boki oraz strzelać z granatnika.



Wnętrze świątyni i próba ognia

Glas

Przebiegamy przez kilka korytarzy z drzwiami. Spotykamy kamiennych strażników. Ignorujemy ich i pędzimy ile sił w nogach aż do do miejsca, w którym spotykamy starca. Po chwili rozmowy atakuje on Glasa, ale walkę przerywa Hana. Następnie akcja przenosi się do wnętrza grobowca, gdzie zapisujemy stan gry. Potem wchodzimy we wrota z lewej strony, gdzie czekają nas cztery partie gry planszowej.

Gra jest prosta – chodzi w niej o zdobycie flagi przeciwnika. W wypadku porażki powtarzamy partię do skutku. Po pokonaniu generała w czterech partiach dostajemy medalion. Wracamy z nim do komnaty początkowej i wchodzimy w drugie drzwi.

Tutaj Glasa czeka ciężka próba, w której ma przebyć ognistą ścieżkę zdrowia i uważać na kamiennego potwora. Najpierw mijamy trzy strumienie ognia, a potem zwiewamy przed kamiennym gigantem. Po ucieczce przeżywamy chwilę grozy, kiedy wali się położony za nami pomost. Przechodzimy przez mały labirynt (pokonujemy go, wybierając ścieżki bliżej prawej strony ekranu) i biegniemy między płomieniami. Czeka nas jeszcze jedna ucieczka przed kamiennym gigantem i... wreszcie dajemy susa do otwartego portalu.

Hana

Wybieramy lewe drzwi i od razu stajemy przed zadaniem umieszczenia odpowiednich kamieni w zaznaczonych ich kolorami przegródkach.

Kamienie przesuwamy, uderzając w nie kursorem. Proste i skuteczne.

Oto sposób ułożenia kamieni:

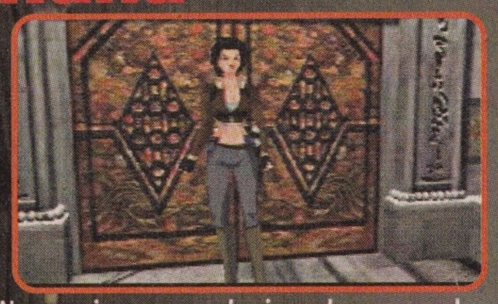
1. granatowy kamień w lewo
2. miodowy kamień w dół, a potem w lewo
3. zielony kamień w lewo, a potem w dół
4. żółty kamień w prawo
5. jasnoniebieski kamień w lewo
6. pomarańczowy kamień w prawo
7. czerwony kamień w prawo
8. żółty kamień w dół
9. pomarańczowy kamień w dół
10. czerwony kamień w dół
11. granatowy kamień w dół
12. jasnoniebieski kamień w dół
13. szary kamień (nad fioletowym) w prawo
14. fioletowy kamień w dół, potem w lewo, a potem znowu w dół
15. szary kamień znajdujący się pod miodowym w prawo
16. miodowy kamień w dół

Po umieszczeniu wszystkich kamieni na swoich miejscach wracamy do małej salki z dwojgiem drzwi. Czeka nas ta sama droga, którą dopiero co przebył Glas. Nieco zmienia się układ labiryntu, ale przechodzimy go tak samo – wybierając ścieżki jak najbliżej prawej strony ekranu. Po opuszczeniu tego niegościnnego miejsca spotykamy się z przyjaciółmi i po długich rozmowach trafiamy na okręt płynący na Wyspę Nieśmiertelnych.

Przy tronie na dziobie używamy medalionu cesarza, a na rufie – fiolki z rtęcią. I odpływamy na... następną płytę.

Wyspa Nieśmiertelnych

Hana



Nasze pierwsze zadanie polega na zebraniu czterech fragmentów tabliczki, która utworzy most nad wodą. Fragmenty te są przy kamiennych tablicach ze znakami, na ziemi, za drzwiami z prawej i lewej strony. Rozpoczynamy więc eksplorację i zbieramy wszystkie cztery elementy, po czym wracamy do miejsca, w którym zaczęliśmy przygodę na wyspie. Tu ciskamy do wody tabliczkę – pojawia się most. Po przejściu na drugą stronę czeka nas rozmowa ze staruszką, potem zaś na wyspę zostają wypuszczone potwory. Walka z nimi wymaga ostrożności, bo wrogowie się teleportują.

www.artem.com.pl

Kierownice, Pady, Joysticki (PC)

Kierownica Force Feedback	499,-
Kierownica Modena 360	249,-
Kierownica Modena 360 PRO	329,-
Kierownica Trust Formula 1	179,-
Kierownica Trust Vibr.Feedback	239,-
Pad Digital FireStorm	79,-
Pad Dual Analog FireStorm	99,-
Pad Dual Power Force Feedback	139,-
Pad Sightfighter PLUS TRUST	39,-
Pad SightFighter Digital TRUST	89,-
Pad SightFigter Vibr. TRUST	139,-
Pad SightFighter Wireless TRUST	149,-
Joystick Top Gun Fox2	89,-
Joystick Top Gun Fox2 PRO	169,-
Joystick Top Gun Afterbur.	229,-
Joystick Predator SV 85 TRUST	39,-
Joystick Predator XK 100 TRUST	39,-
Joystick Predator EP 300 TRUST	129,-

i wiele innych

Gry PC (spis wszystkich otrzymasz listownie)

BALDURS GATE 2 (PL)	138,-	MECHWARRIOR 4 MS	147,-
BLACK & WHITE (PL)	104,-	METAL GEAR SOLID MS	156,-
BLADE RUNNER (DVD BOX)	33,-	MIDTOWN MADNESS 2 MS	138,-
C & C RED ALERT 2	121,-	NA KŁOPOTY PANTERA (PL)	69,-
CHESSMASTER 8000	112,-	NEED FOR SPEED IV (DVD BOX)	33,-
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU (PL)	69,-	NO ONE LIVES FOREVER	112,-
CROC (DVD BOX)	33,-	ONI PL	138,-
DARK STONE (DVD BOX)	33,-	PIZZA CONNECTION 2 (PL)	69,-
DIABLO	60,-	PRO RALLY 2001(PL)	45,-
DIABLO II (PL)	138,-	RED ALERT (DVD BOX)	33,-
DUNGEON KEEPER 2 PL (DVD BOX)	33,-	RESIDEN EVIL 3	121,-
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	86,-	RUNE	138,-
F-16	39,-	SACRIFICE (PL)	86,-
FIFA 2001	121,-	SETTLERS IV (PL)	86,-
FLOJD (PL)	39,-	SIM CITY 3000 PL (DVD BOX)	33,-
H. OF M.&M.3 + SHADOW OF DEATH	86,-	SIMS (PL)	104,-
HOKUS POKUS RÓZOWA PANTERA (PL)	60,-	SIMS SWIATOWE ZYCIE (PL)	69,-
HUGO GWIAZDKOWA PRZYGODA (PL)	69,-	SIMS BALANGA (PL)	69,-
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	69,-	SUDDEN STRIKE V.PL	86,-
ICEWIND DALE (PL)	86,-	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	147,-
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	19,-	WARCABY(PL)	45,-
JAZZ JACKRABBIT 2 (PL)	45,-	WW2 FIGHTERS (DVD BOX)	33,-

Kierownice, Pady, Joysticki (PSX, PS2)

Kierownica Compact	179,-
Kierownica Modena 360	259,-
Pad Shock 2 +memory kart	79,-
Pad Shock 2 infrared	119,-
Pad Shock 2 Ultra Analog	99,-
Karta Pamieci 4 MB	59,-
Karta Pamieci 8 MB	79,-
Skate(Snow)Board Freestyler	329,-

i wiele innych

Gry PS2

AQUA AQUA	149,-
DEAD OR ALIVE 2	249,-
DISNEY'S DINOSAUR	249,-
FANTAVISION	249,-
FIFA 2001	259,-
KESSEN	259,-
MIDNIGHT CLUB	219,-
NHL 2001	259,-
RIDGE RACER 5	249,-
SMUGGLERS RUN	219,-
SSX	259,-
TEKKEN TAG TOURNAMENT	249,-
TIME SPLITERS	259,-

i inne

Gry PSX

POWER RANGERS	129,-
ACTION BASS FISING	65,-
AQUA GT	65,-
DISNEY'S BUZZ LIGHTYEAR	189,-
GTA LONDON	65,-
SHEEP	149,-
THE ROAD TO EL DORADO	189,-
TUNGUSKA	65,-
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	99,-
KISS: PINBALL	65,-
SPEC OPS: RANGERS ELITE	65,-
FEAR EFFECT 2	189,-
(C-12) FINAL RESISTANCE	189,-
FINAL FANTASY IX	189,-

Zadzwoń i zamów darmowy katalog
z pełną ofertą zawierającą :
GRY i AKCESORIA do KOMPUTERÓW,
Playstation i Playstation 2.

99,-

RAYMAN + DUALSHOCK
+ MEMORY KART + długopis

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

12 miesięcy gwarancji na wszystkie produkty.

ARTEM ul.Warszawska 9
05-200 Wołomin, skr.pocz. 35/z
tel.(22) 776-2525 fax.(22) 776-2828
0-602-694-605, 0-601-948-634
artem@taniegry.com

Sklep Internetowy
www.artem.com.pl

Fear Effect 2 - poradnik

Najlepszą bronią na nie jest śrutówka (potwory zostawiają po śmierci amunicję do tej spluwy). Pamiętamy, że stwory pojawiają się zawsze w konkretnych miejscach i to dopiero wtedy, kiedy znajdujemy się w odpowiednim punkcie. Dlatego po wyspie chodzimy powoli i załatwiamy bestie jedną po drugiej. Po powrocie przez most dostajemy od napotkanego wieśniaka wachlarz i szpadel.

Najpierw kierujemy się w lewe drzwi (zakładając, że Hana patrzy w kierunku mostu). Załatwiamy bestie i podchodzimy do niebieskiej tablicy ze znakiem, na której wcześniej znaleźliśmy fragment tabliczki. Teraz każda taka płyta to teleport. Ten pierwszy akurat przenosi nas nad wodę. Tutaj znowu rozprawiamy się z potworami i idziemy na białą platformę w rogu. Stąd trafiamy do jaskini z kolejną parą potworów. Po ich zabiciu podchodzimy z lewej strony do złoża soli i odłupujemy fragment za pomocą szpadelka.

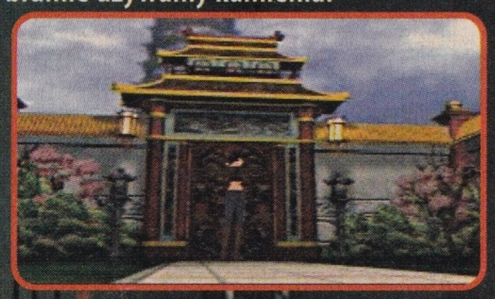
Teraz korzystamy z czerwonego teleportu. Likwidujemy bestie i podnosimy pusty bukłak, a potem wracamy nad wodę przez niebieski teleport. Tutaj podchodzimy do maszyny stojącej przy pomoście i uzyskujemy za jej pomocą garść startej soli. Wsypujemy ją do wody, zabijając w ten sposób pływające w niej groźne węże.

Kiedy zagrożenie znika, Hana rzuca się w topiel i po chwili wydobywa z niej kryształ wody, łamiąc przy tym szpadel. Przed opuszczeniem nabrzeża napełniamy jeszcze wodą pusty bukłak i korzystamy z żółtego teleportu. Po przybyciu do sali czeka nas przechadzka po pojawiających się i znikających płytach. Aby je uaktywnić, wykorzystujemy bukłak – po prostu wylewamy z niego wodę na kafle.

Wystarczy tylko, że zauważamy, w jakiej kolejności pojawiają się i znikają płyty. Po dojściu na tę w lewym górnym rogu podnosimy złoty kielich, w którym znajduje się kolejny kryształ. Płyty przestają gasnąć – po twardym gruncie wracamy bezpiecznie na dół ekranu i korzystamy z niebieskiego teleportu.

Pędzimy do koła młyńskiego. Po krótkiej przejażdżce na nim wracamy do jeziora, z którego nabieramy wodę do kielicha oraz bukłaka. Z kielichem w ręku wskakujemy na czerwoną płytę i przenosimy się do sali ognistej. Tutaj wchodzimy na znajdującą się na środku pomieszczenia płytę (ale nie na teleport) i opróżniamy kielich. Okazuje się, że trzeci od lewej strony płomień nie jest prawdziwy. Dzięki temu zdobywamy kryształ ognia. Nie opuszczając tego miejsca, podchodzimy do pieca z tyłu. Najpierw wkładamy do niego kielich, a następnie złamany szpadel.

Po naprawieniu narzędzia wracamy do jaskini, używając w tym celu białego teleportu. Tutaj po raz drugi wykorzystujemy szpadel – tym razem kopiemy za jego pomocą dziurę, w którą następnie wkładamy trzy znalezione kryształy. Potem podlewamy tę przedziwną roślinkę wodą z bukłaka i dostajemy w zamian diament. Z cennym kamieniem wracamy po moście do miejsca, gdzie wcześniej spotkaliśmy się ze staruszką i na znajdującej się tutaj bramie używamy kamienia.

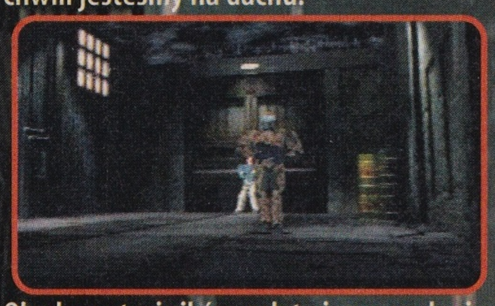


Wspomnienia Glasa

Glas

Zapisujemy grę w rogu i idziemy w kierunku robota bojowego. Za nim jest dwóch żołnierzy. Likwidujemy ich i zabieramy kartę do wejścia. W rogu pomieszczenia znajduje się miotacz ognia, który nam się przyda. Zmieniamy broń na EMP i wchodzimy w drzwi, po czym jak najszybciej ogłuszamy robota. Mijamy go, korzystając z karty przechodzimy przez drzwi i eliminujemy dwóch strażników.

Gdy ich zwyciężamy, na arenę wchodzi robot. Strzelamy chytrze w kanistry z paliwem, które widzieliśmy w animacji i po chwili jesteśmy na dachu.



Obydwu strażników załatwiamy po kryjomu. Na sąsiednim dachu widzimy kolejnych trzech wartowników. Niestety nie możemy ich w tej chwili zlikwidować. A w dodatku kierujemy się w stronę tego właśnie dachu. Najlepiej więc wybrać jakąś dobrą broń, na przykład karabin maszynowy, i dopiero potem skorzystać z haka, aby przedostać się na drugą stronę.

Gdy tylko docieramy na miejsce, od razu atakują nas strażnicy. Po walce czeka nas przeskok na sąsiedni dach. Tutaj naszym zadaniem jest przedostanie się pomiędzy wirnikami i wejście w ten znajdujący się dokładnie na środku. Jest to możliwe tylko wtedy, kiedy wirnik przestaje się na chwilę obracać.

Gdy nam się uda ta trudna sztuczka, zeskakujemy do środka, podnosimy C4 i zapisujemy stan gry. Następnie opuszczamy pomieszczenie, wskakujemy do robota bojowego i zaczynamy uciekać.

Nie warto w ogóle zaczynać walki z drugim robotem i żołnierzami. Zamiast tego rozpędzamy maszynę i uciekamy nią przed helikopterem, który pojawia się za zakrętem. Po krótkiej ucieczce Glas sprawnie wskakuje na drabinę i wchodzi po niej na dach. Helikopter nadal atakuje, szybko podbiegamy więc do stanowiska karabinu maszynowego i nareszcie pozbywamy się tej uprzykrzonej maszyny.

Oglądamy krótką animację. Po chwili lądujemy za plecami dwóch strażników – tu przydaje się śrutówka. Po rozprawieniu się z wrogami podnosimy klucz i otwieramy nim klapę obok. W środku załatwiamy jeszcze jednego złego człowieka, który ma przy sobie łom.

Otwieramy studzienkę w tym samym miejscu i po krótkiej wycieczce lądujemy w następnym ciasnym pomieszczeniu. Tu także walczymy ze strażnikiem.

Przechodzimy przez drzwi i trafiamy do znanego już wnętrza hangaru. Pojawiło się tu trzech nowych żołnierzy – wykańczamy ich i zapisujemy grę. Następnie idziemy do sali, w której rozwaliliśmy pierwszego robota. Po drodze natykamy się jeszcze na czterech żołdaków – likwidujemy ich. Drzwi na końcu otwieramy wcześniej znalezioną kartą. W środku szybko załatwiamy przeciwnika i po otwarciu klapy schodzimy na dół.

Po krótkiej animacji zapisujemy grę, po czym ruszamy ścieżką pod napięciem. Należy tylko przebiegać z jednego obiektu leżącego na ziemi na drugi, a nic się nam nie stanie. Przed wejściem uzbrajamy się w EMP i wchodzimy, korzystając ze stosownej karty.

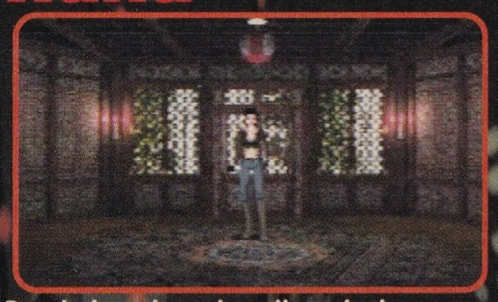
Ogłuszamy robota strzałem z EMP, a następnie załatwiamy strażnika i pędzimy do następnych drzwi otwieranych kartą. Tutaj czeka na nas kolejnych trzech strażników. Rozprawiamy się z nimi i otwieramy furtkę za pomocą karty. Przechodzimy przez nią, rozwalamy następną trójkę strażników i łomem torujemy sobie drogę do laboratorium. Po krótkiej rozmowie z Jake'em Glas zabiera próbkę krwi towarzysza i... jesteśmy świadkami wstrząsających wydarzeń.

Po spotkaniu z bratem jak najszybciej łapiemy leżący na podłodze pistolet. Jeszcze jedna animacja i Glas ląduje w tajemniczych ogrodach z papierową laleczką.

Pędem ruszamy w stronę mostu i docieramy do drzwi, za którymi znikła Hana podczas naszej poprzedniej wizyty w tym miejscu.

Testy Nieśmiertelnych

Hana

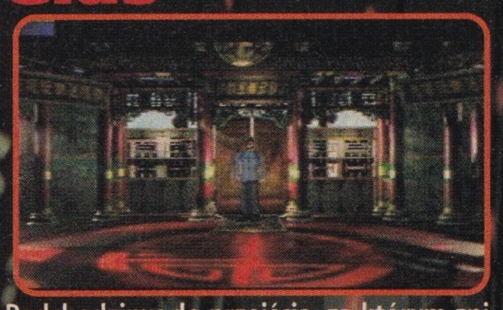


Po obejrzeniu animacji zapisujemy grę. Następnie podchodzimy do wyjścia i używamy dzwoneczka, który przywołuje pierwszego z ośmiu Nieśmiertelnych. Czeka nas pierwszy, prościutki test. Naszym zadaniem jest powtarzanie kombinacji, którą widzimy wcześniej na ekranie. Ponieważ kolejność jest losowa, najlepiej

Fear Effect 2 - poradnik

zapisać ją sobie na kartce. Gdy uda nam się poprawnie odtworzyć dźwięki, kończy się pierwszy test.

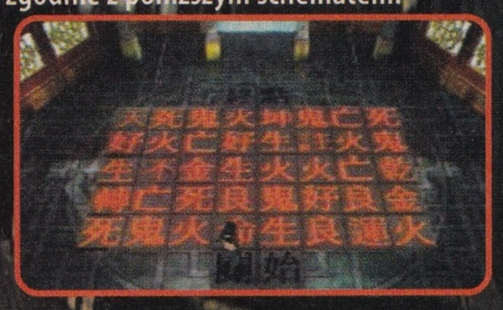
Glas

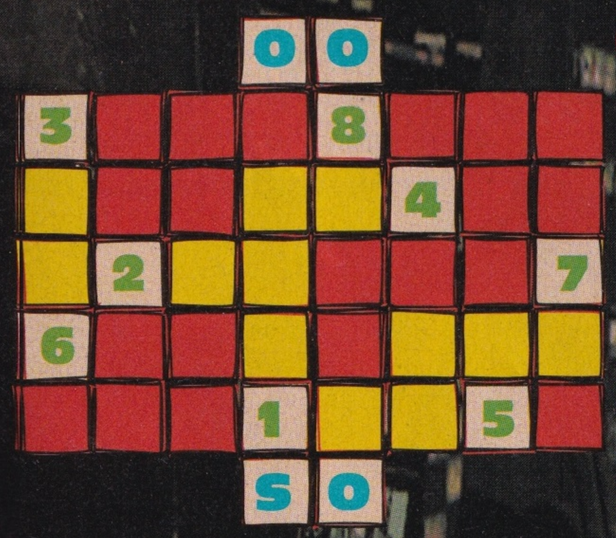


Podchodzimy do przejścia, za którym znikła Hana i wykorzystujemy feniksa. Pojawia się pani, która proponuje planszową grę losową. Rzucamy kostką na przemian i dążymy do tego, aby nasza kropka (ta niebieska) jako pierwsza dotarła do oka smoka. Pomarańczowa kropka to przeciwniczka, która chce nas ubiec. Jeżeli w czasie wyścigu jedna kropka staje na drugiej, ta druga cofa się o sześć pól. Wszystko idzie łatwo aż do samego końca, ale aby zająć ostatnie pole, należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest wymagana. Inaczej nasz pionek odbija się i cofa o nadmiar oczek na kostce. Grę powtarzamy aż do skutku.

Hana

Trzeci z kolei Nieśmiertelny pojawia się po tym, jak wykorzystujemy wachlarz. Tym razem trzeba przemaszerować po polach zgodnie z poniższym schematem.





S – oznacza miejsce startu
O – oznacza miejsce wyjścia
1, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**, **7**, **8** – to kolejność, w jakiej wchodzimy na pola
■ – pola, po których powinniśmy chodzić
■ – pola, na których nie należy stawać, bo grozi to utratą energii
Po przejściu wszystkich ponumerowanych pól i wyjściu czeka nas rozmowa z Nieśmiertelnym. Trzeci test zaliczony!

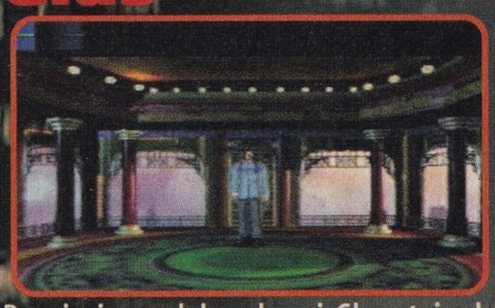
Glas

Po użyciu papierowej laleczki pojawia się pierwszy w tej grze wybór. Honor – czyli brat lub lojalność – czyli ojciec. Konsekwencje wyboru są takie same – walka z demonem, takim jak te z ogrodów, tylko silniejszym. Walka jest zakończeniem kolejnego testu.

Hana

Tym razem używamy lusterka i rozpoczynamy starcie z piątym już Nieśmiertelnym. Jeżeli zamordowaliśmy biednych pracowników oczyszczalni ścieków na początku gry, zostajemy teraz ukarani. Pojawia się boss, którego należy pokonać bez użycia jakiejkolwiek broni. Aby trafić przeciwnika, biegamy po całym pomieszczeniu i czekamy, aż wróg pojawi się i zacznie ładować swój miecz. Staje się wtedy na krótko podatny na ciosy – a właściwie na jeden cios. Po udanym ataku ratujemy się ucieczką i zaczynamy biegać od nowa. I tak aż do zwycięstwa. Jeżeli nie zabiliśmy żadnego z pracowników oczyszczalni, obywa się bez walki.

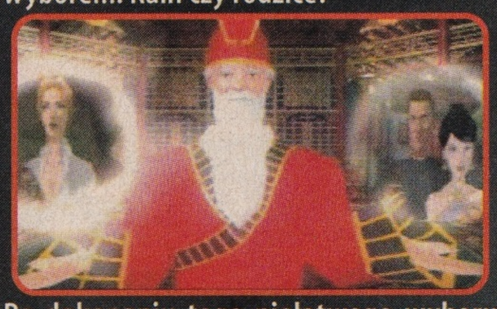
Glas



Po użyciu medalu odwagi Glas staje do walki z samym sobą. Najlepszą bronią jest miotacz ognia. Po walce dziadek opowiada Glasowi kilka ciekawych historyjek i tak kończy się kolejny test.

Hana

Na drzwiach używamy spinki do włosów i stajemy przed kolejnym bardzo trudnym wyborem: Rain czy rodzice?



Po dokonaniu tego niełatwego wyboru stajemy do walki z dwoma demonami (symbolizującymi rodziców) albo bez przeszkód przechodzimy dalej. Koniec przedostatniego testu.

Glas

Tym razem do bramy wrzucamy brzoskwinię. Następnie przechodzimy przez zdradziecką posadzkę. W każdym rzędzie jest jedno pole, na którym nie doznajemy obrażeń – nie wiadomo które, decyduje o tym ślepy traf. Na szczęście trudno jest tutaj zginąć. To koniec testów Nieśmiertelnych.

Ostatnia walka

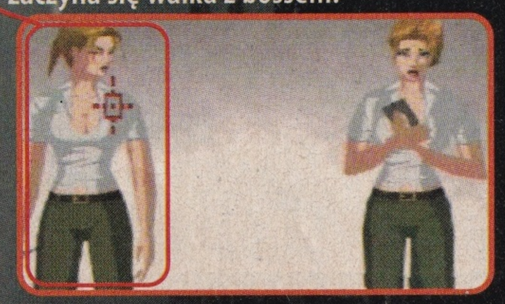
Glas

Po zachowaniu gry przebiegamy kilka kroków w nicości. Po krótkiej animacji przed wyborem staje Hana.

Hana

Przed Haną ukazują się dwie identyczne, piękne dziewczyny. Która z nich jest złą bliźniaczką (Mist), a która dobrą (Rain)? To dramatyczna chwila – od naszego wyboru zależy teraz życie Rain! I nie tylko...

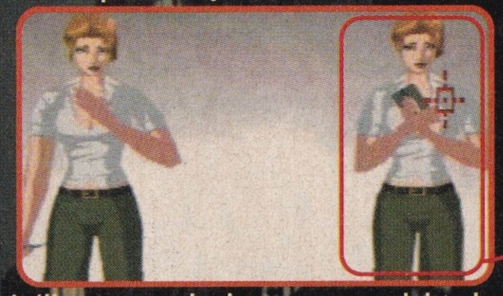
✔ Odpowiedź: złą bliźniaczką, czyli Mist, jest dziewczyna z lewej strony ●. Gdy zostaje przez nas postrzelona, zaczyna się walka z bossem.



Rain

Wróg ma trzy formy, z których każda jest wrażliwa na inną broń. Formę, która wystrzeliwuje pojedynczy zielony promień, traktujemy płomieniem z miotacza. Ta, która biega po ziemi i zieje ogniem, wrażliwa jest na Sonic Boom, a ostatnia, która wystrzeliwuje cztery niebieskie kule, odnosi obrażenia wyłącznie od pocisków z naszego karabinu maszynowego.

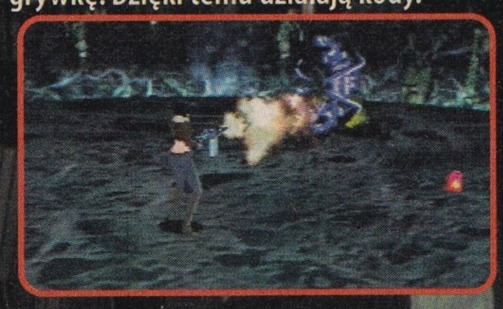
Po pokonaniu przeciwnika podbiegamy do jego zwłok i szybko wykorzystujemy na nich probówkę DNA.



Jeśli mamy pecha i przez przypadek załatwiliśmy dziewczynę z prawej ● czyli prawdziwą Rain – walka przebiega w podobny sposób. Tyle, że w trakcie tego starcia ginie Hana oraz Glas.

TO JUŻ NAPRAWDĘ KONIEC

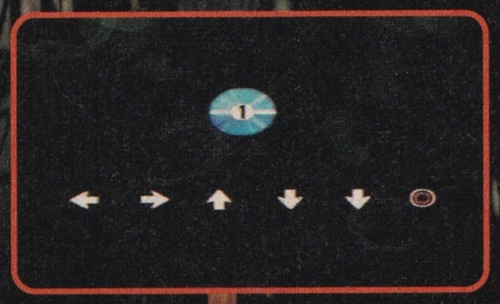
Po zakończeniu gry, zanim zobaczymy napisy końcowe, zapisujemy stan gry. Jeśli później wczytamy ten zapis, to rozpoczynamy grę od początku, jednak konsola „pamięta", że już raz zaliczyliśmy całą rozgrywkę. Dzięki temu działają kody.



Tajne kody

Gdy już zapisaliśmy grę po zakończeniu rozgrywki, oglądamy napisy końcowe. Po nich pojawia się kod, dzięki któremu oglądamy galerię obrazków umieszczonych na kolejnych płytach z grą. Teraz wykorzystujemy te kody. Najpierw wkładamy odpowiednią płytę do napędu konsoli, a potem na ekranie głównym (czyli tym z tytułem gry) wklepujemy odpowiedni kod:

Dysk 1 – Lewo, Prawo, Góra, Dół, Dół, ●
Dysk 2 – Góra, Góra, R1, R1, R1, ■
Dysk 3 – L1, R2, L1, R2, L1, ■
Dysk 4 – ●, ●, ■, L2, ■



Fear Effect 2

RETRO HELIX

Simpsons Wrestling

Na ekranie z napisem Press Start wciskamy: ●, góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo. Pojawia się nowy tryb: Bonus Match Up

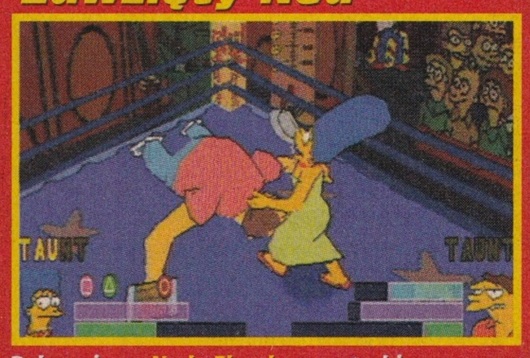
Szalony profesorek

Pokonanie Profesora Frinka w trybie Champion Circuit sprawia, że staje się on jednym z zapaśników, którymi sterujemy

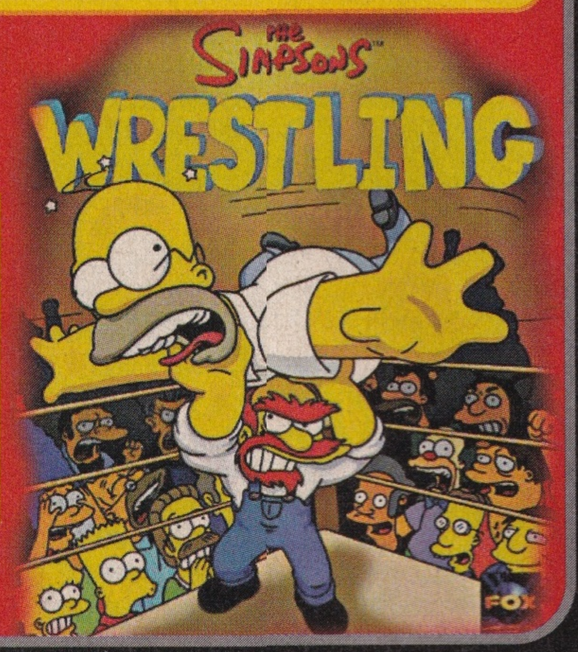
Wściekły Moe

Gdy w trybie Defender Circuit pod naszymi ciosami pada Moe the Bartender, także on staje się dla nas dostępny

Zawzięty Ned



Pokonujemy Neda Flandersa w trybie Champion Circuit i okładamy przeciwników, sterując jego ruchami



Looney Tunes Racing

Wszystkie kody wklepujemy na ekranie Main Menu. Dzięki nim zyskujemy dostęp do ukrytych zawodników i tras

Nowa bryczka

Naciskamy ▼, Lewo, R2, ●, ●, Select i gramy jako Rocky

Malownicza planeta

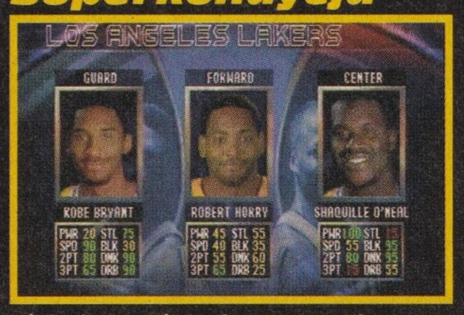
Po wklepaniu kombinacji R1, ■, ●, L2, ▼, Select ścigamy się na planecie X

Rajski ogród

Poznajemy uroki jazdy w ogrodzie dzięki kombinacji R1, Prawo, Lewo, L1, ■, Select

NBA Hoopz

Superkondycja



Niekończące się turbo: 3, 1, 2, Góra

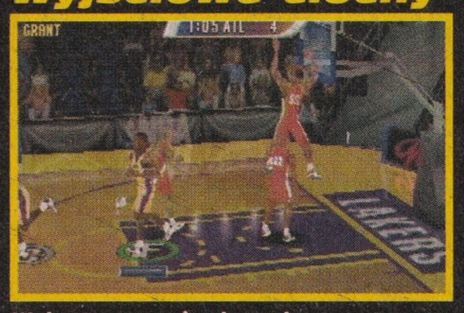
Skoczny doktorek

Gramy jako Dr Atomic: 5, 4, 4, Lewo

Domowe fartuchy

Gramy w podstawowych strojach: 0, 1, 4, Prawo

Wyjściowe ciuchy

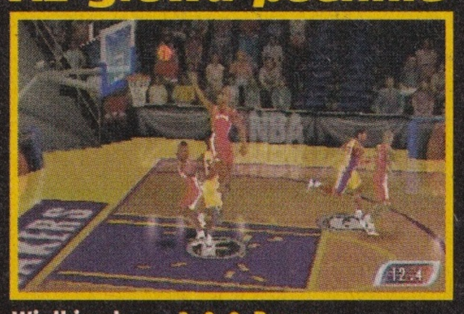


Walczymy w wyjazdowych kubraczkach: 0, 2, 4, Prawo

Dla dociekliwych

Widzimy, ile procent rzutów było celnych: 0, 1, 1, Dół

Aż głowa puchnie

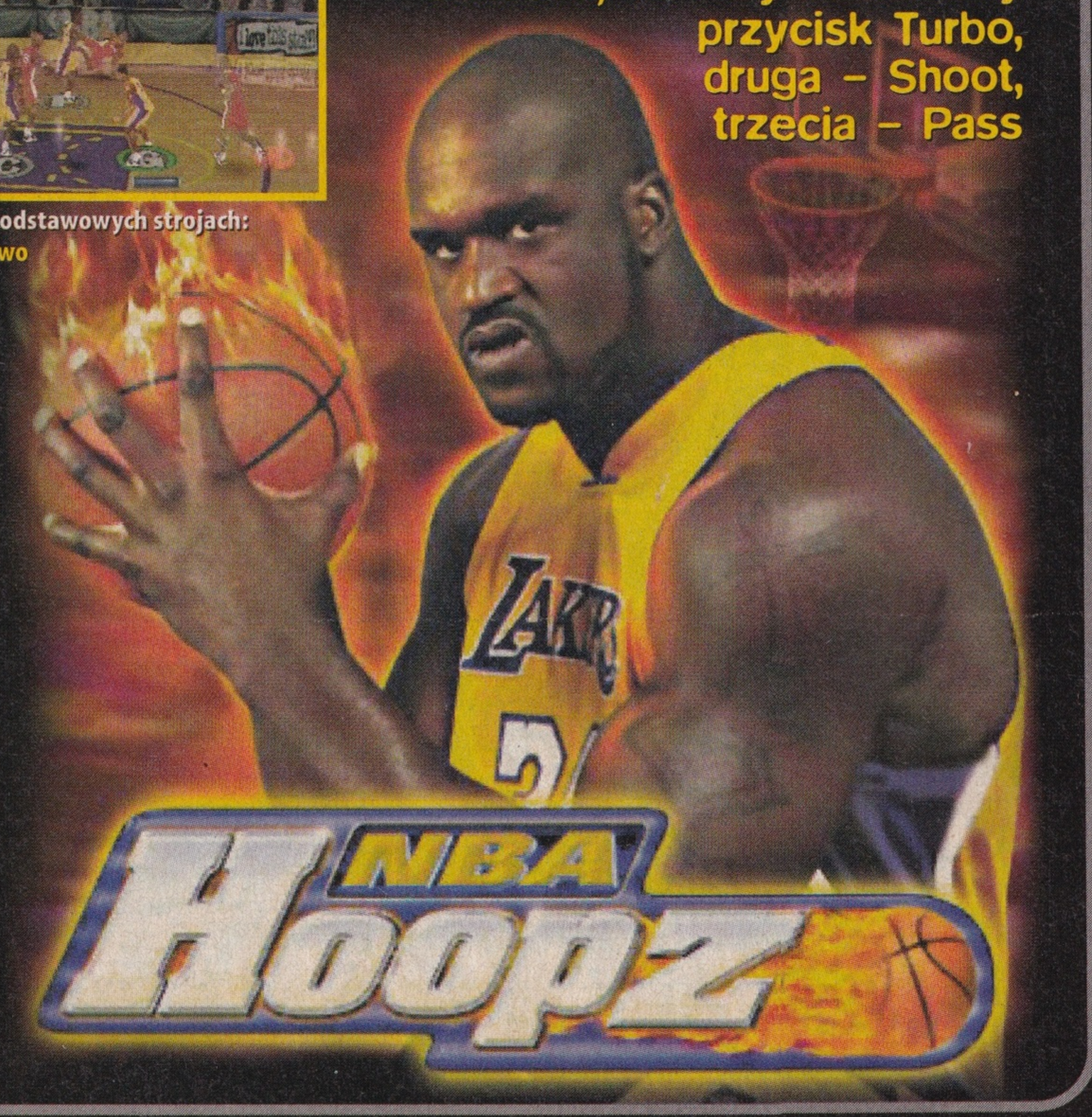


Wielkie głowy: 3, 0, 0, Prawo

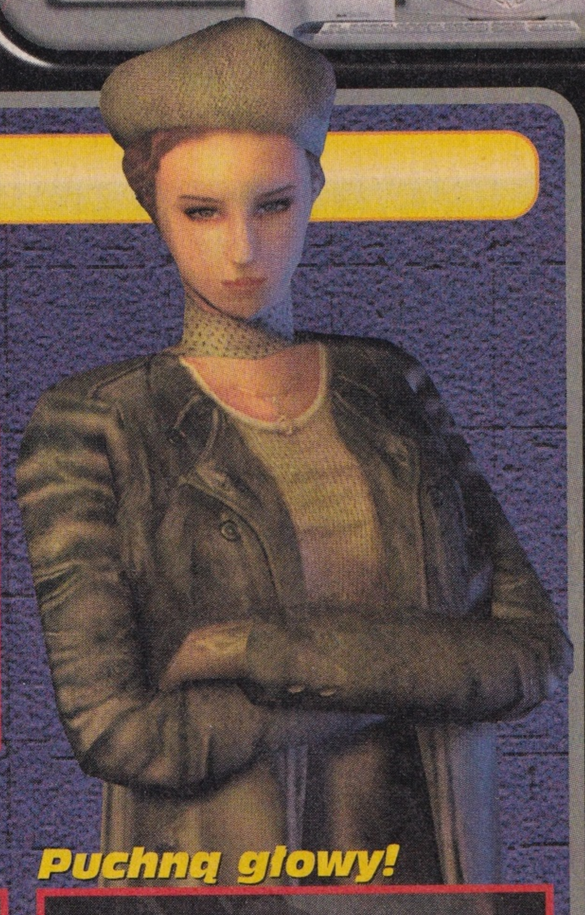
Głodni grają lepiej

Szczupli zawodnicy: 5, 4, 3, Lewo

Kody wpisujemy na ekranie trybu Versus. Pierwsza cyfra oznacza, ile razy naciskamy przycisk Turbo, druga – Shoot, trzecia – Pass



Blair Witch część 1: Rustin Parr



W trakcie rozgrywki naciskamy klawisz F10 i w oknie, które się otwiera, wpisujemy jeden z podanych kodów

Psujemy zabawę

Gdy wstukujemy kod **iworkforgod**, bohaterka staje się nieśmiertelna. Przestajeny się bać!

Zabójcze spojrzenie

Straszliwe brzmienie kodu **nukefart** sprawia, że wszystkie potwory w okolicy giną

Atomowa bateria

Brzęczący elektrycznością kod **recharge** ładuje akumulator naszej latarki

Końskie zdrowie

Gdy zmęczeni długą walką wstukujemy kod **givemefaith**, odzyskujemy pełnię zdrowia

Zamiana w Arniego

By zagrzmieć jak pancernik, wklepujemy kod **getintomybelly**. Dostajemy komplet broni

Gazem do przodu!

Dzięki tajnemu kodowi **thedogfarted** dostajemy maskę gazową

Puchną głowy!

Gdy już nie wiemy, co robić, używamy kodu **bighead** – głowy postaci nadymają się

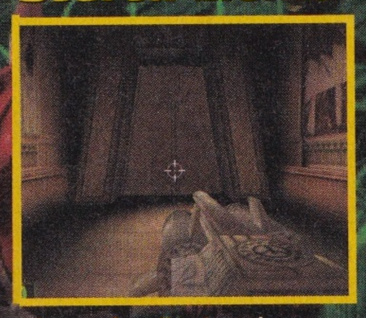
Serious Sam

Naciskamy klawisz ` (obok ;). Otwiera się okno, w którym wpisujemy podane poniżej kody

Jak bogowie

please god – Serious Sam staje się nieśmiertelny

Sterta złomu



please giveall – dostajemy wszystkie przedmioty

Bez wytrycha

please open – wszystkie drzwi stają przed nami otworem

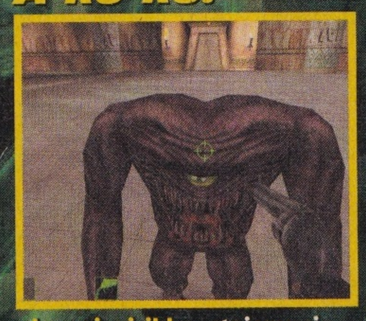
Wysokie loty

please fly – latamy swobodnie jak ptaki

Wieje nudą

please killall – zabija wszystkie potwory na planszy

A ku ku!



please invisible – stajemy się niewidzialni

Sudden Strike

Dzięki tajnym kodom zmieniamy przebieg wielkich bitew drugiej wojny światowej

Wpisujemy kody

Naciskamy klawisz **Enter** i wpisujemy jeden z trzech podanych obok kodów

Gdy podajemy hasło **** nofog**, odkrywa się przed nami mapa całego terenu

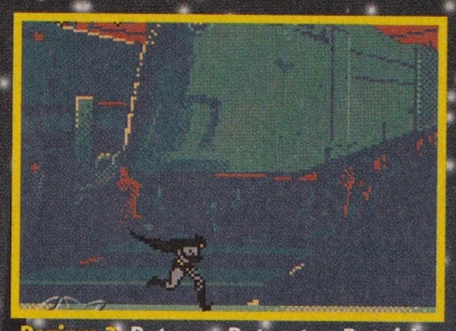
Kod ****staticfog** powoduje, że widzimy teren, po którym przeszły nasze wojska

Niezniszczalność zapewnia nam supertajny kod ****superman**

Batman: Chaos in Gotham

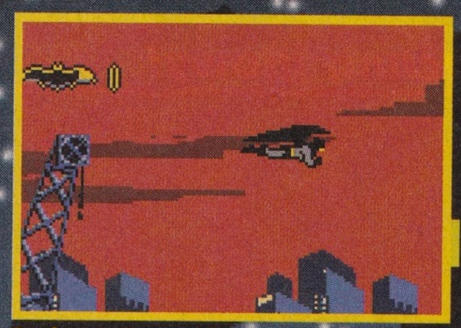
Aby zacząć zabawę od ulubionego etapu, wchodzimy do menu Password i ustawiamy symbole w podanej kolejności

Poziom 2: Batman, Batmobil, Batman, Batmotor

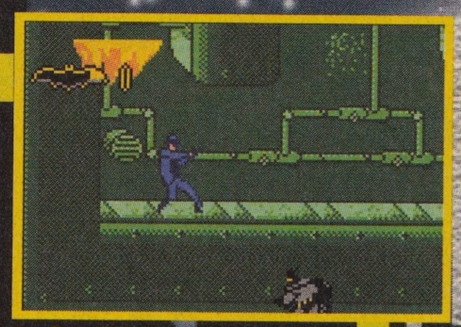


Poziom 3: Batman, Batmotor, Batgirl, Batmotor

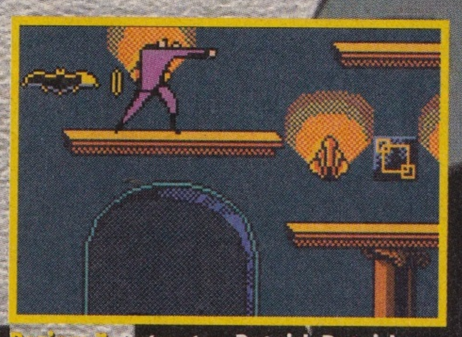
Poziom 4: Batmobil, Batmobil, Batman, Batmobil



Poziom 5: Batmobil, Batmotor, Batgirl, Batgirl

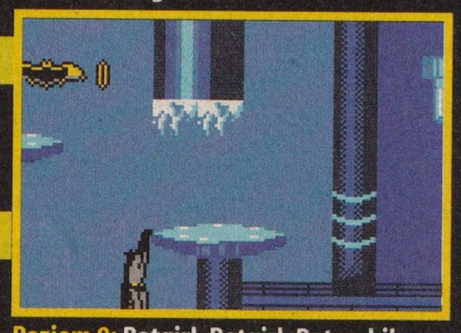


Poziom 6: Batmotor, Batmotor, Batman, Batgirl

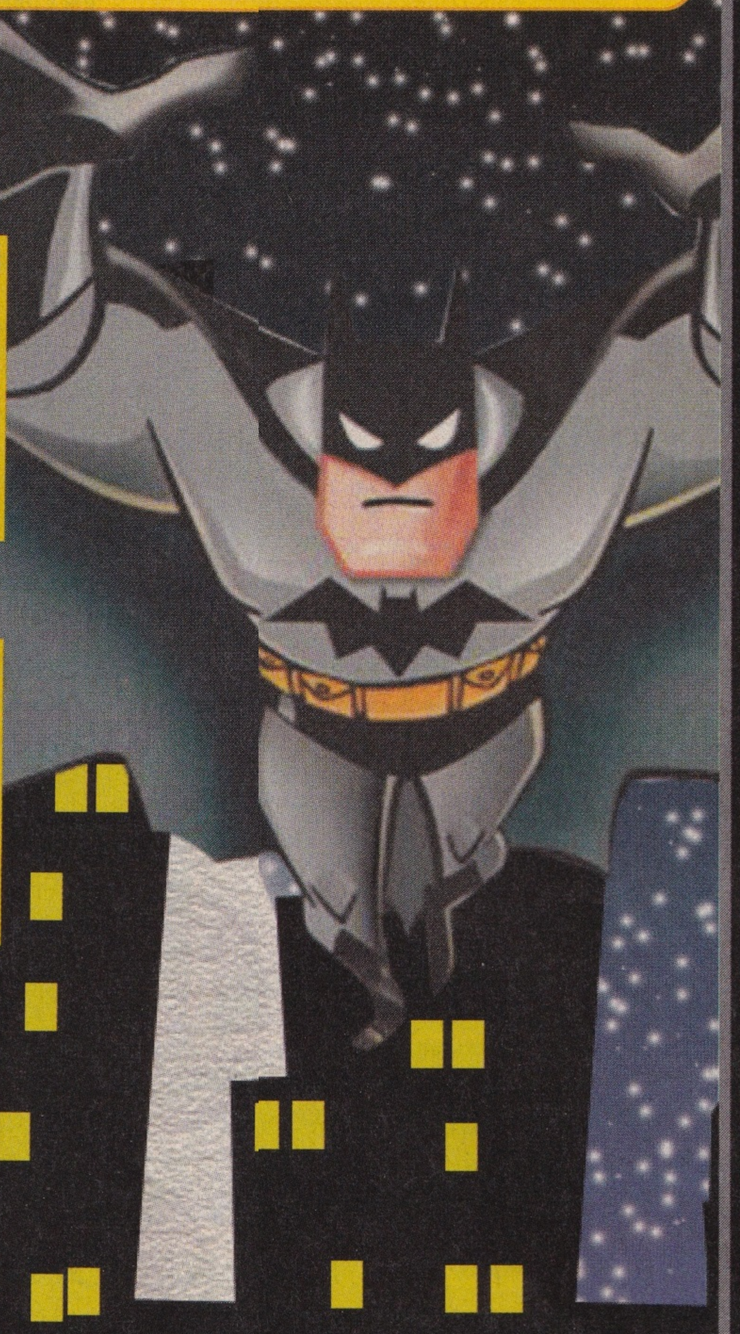


Poziom 7: Batmotor, Batgirl, Batgirl, Batman

Poziom 8: Batgirl, Batmotor, Batman, Batmobil



Poziom 9: Batgirl, Batgirl, Batmobil, Batmotor



Inspector Gadget

Wchodzimy do menu Password i wpisujemy jeden z podanych kodów. Każdy z nich przenosi nas do innego rozdziału gry

Etap 2: FH2KBH

Etap 3: FM!PQM

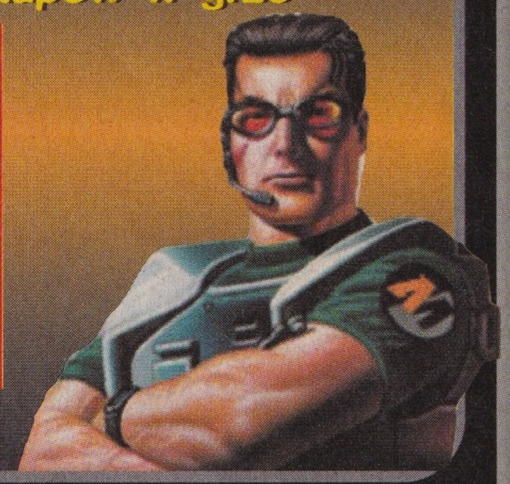
Etap 4: FRVTLR

Etap 5: FWQZ!?

Action Man

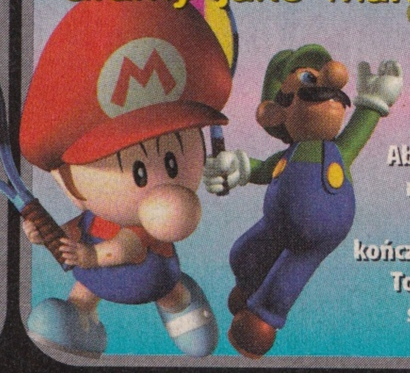
Dzięki temu specjalnemu kodowi zyskujemy dostęp do wszystkich etapów w grze

W sekcji **Password** wpisujemy **7!B!** i szalejemy na całego!

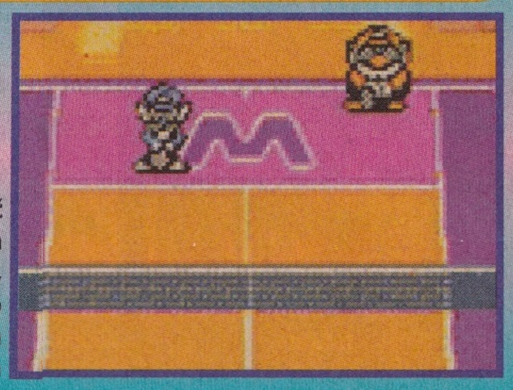


Mario Tennis

Gramy jako Mario



Aby sterować najlepszym graczem, kończymy Mario Tour w grach singlowych



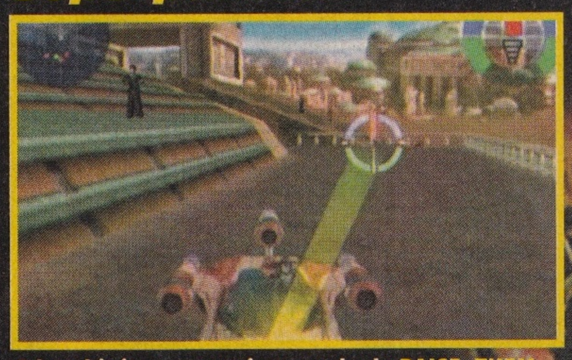
Star Wars Demolition

Wchodzimy w menu Preferences, naciskamy jednocześnie L i R, przechodzimy na ekran Jedi Mind Trick i wpisujemy tam poniższe kody

Parada gwiazd

Po wpisaniu tajnego kodu WATTO_SHOP zyskujemy dostęp do wszystkich postaci

Superpancerz



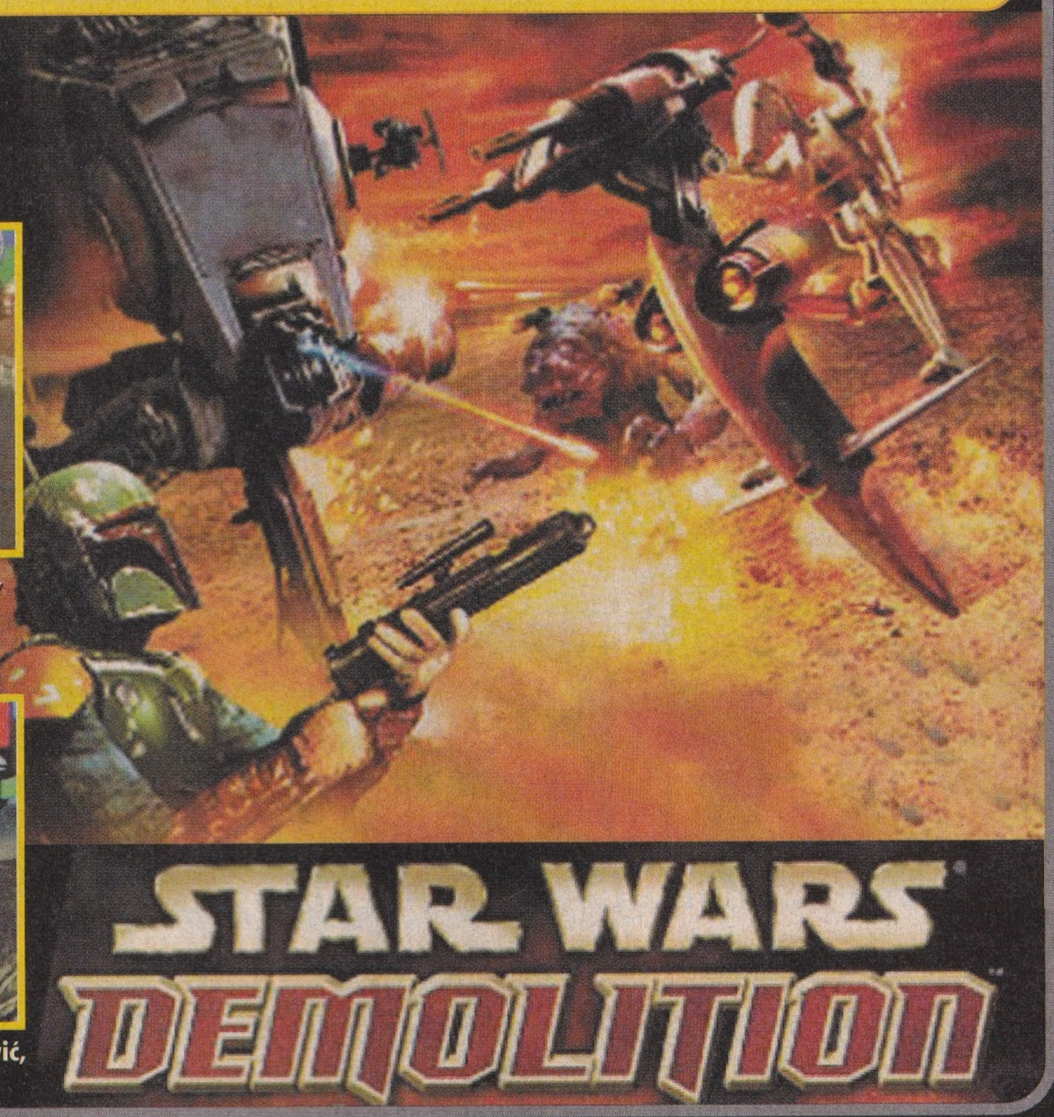
Gdy robi się gorąco, używamy kodu RAISE_THEM, który sprawia, że wytrzymujemy każde trafienie

Szybka eksterminacja

Wklepanie kodu FIRERATEUP powoduje, że nasza broń zaczyna szybciej strzelać

Niedościgniени

Gdy napięcie spada i przestajemy się dobrze bawić, wpisujemy kod THROTTLEUP i latamy szybciej



Spider-Man

Wchodzimy w Special menu, a następnie wybieramy opcję Cheats i wpisujemy kody

Regeneracja

WEAKNESS to po angielsku słabość, ale tak właśnie brzmi kod, który przywraca zdrowie

Lepimy na całego

Po wklepaniu tajnego kodu GLANDS nasza lepka pajęcza sieć nigdy się nie kończy

Pełna swoboda

Piszemy MME WEB i od tej chwili mamy dostęp do wszystkich poziomów

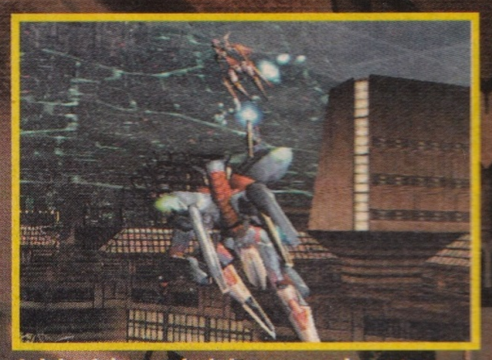
Galeria sław

Jedno krótkie słowo FANBOY odblokowuje całą komiksową kolekcję

PlayStation 2

Zone of the Enders

Kiedy kończymy grę po raz pierwszy, dostępny staje się tryb versus

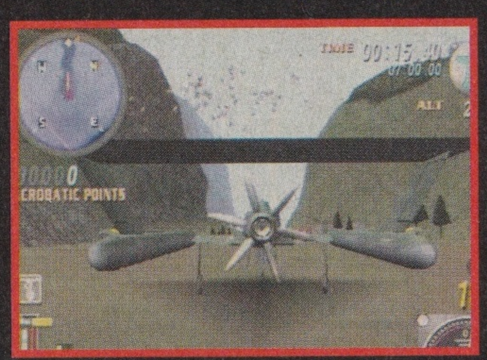


Jak będzie wyglądała rozgrywka w tym trybie, zależy od tego, ile kontynuacji wykorzystaliśmy, ile razy zapisaliśmy stan gry i jak wielu ludzi uratowaliśmy

Jeśli udaje nam się odpowiedzieć na wszystkie sygnały SOS, otrzymując przy tym ocenę A, widzimy zupełnie inne zakończenie gry!

Sky Odyssey

Dzięki kodom PLAYA uczestnictwo w powietrznej odysei to czysta przyjemność



Aby zyskać dostęp do wszystkich latających cacek, w menu wyboru samolotu naciskamy: Kwadrat, Kółko,L1, R2, Select

Dostęp do wszystkich zadań w grze zapewnia nam kombinacja X, Trójkąt, R1, R2, L2 na ekranie wyboru misji

CONFIDENTIAL MISSION

CZAS NA STRZELANIE!

Wcielamy się w tajnego agenta, którego zadanie polega na oczyszczeniu świata z szumowin. Taka fabuła gwarantuje niesamowitą przygodę.

Kiedy oglądamy kolejny film, w którym bohaterski szpieg wraz ze swoją piękną partnerką pokonuje złowrogą organizację, od razu mamy ochotę zostać superagentem, najlepiej o imieniu James. Oczywiście każda okazja do postrzelania jest dobra, ale czujemy się o wiele lepiej, gdy mamy ważny powód do walki z hordami przeciwników.

W Confidential Mission czeka nas właśnie takie zadanie. Grupa terrorystyczna przejęła kontrolę nad satelitą. Naszym celem jest odzyskanie go. Los świata spoczywa w naszych rękach!

Ta historia jest podobna do fabuły jednego z filmów opowiadających o przygodach wspaniałego brytyjskiego agenta Jamesa Bonda 007. Czyżby twórcy gry byli jego wielbicielami? Chyba tak, zwłaszcza że główny bohater wybiera się na wojnę w wieczorowym garniturze, a pistoletu używa nie tylko do pozbawiania życia wrogów, ale także do umieszczania w ścianie haków, po których później się wspina.

Po zabiciu wroga znajdujemy różne przedmioty. Zastosowanie apteczki nie budzi wątpliwości, ale do czego na przykład służą dziwaczne, samoprzylepne pociski? Doceniamy ich znaczenie, kiedy znajdujemy się w pomieszczeniu, gdzie ulatnia się gaz. Wystarczy strzelić takim pociskiem w otwór w ścianie, aby zapobiec wydobywaniu się trucizny.

Ludzie o szlachetnym sercu nie rozczarują się Confidential Mission. Wielu wrogów ma szanse na przeżycie, jeśli zamiast strzelić im w głowę, pierś lub plecy, wykonamy tak zwany justice shot (strzał sprawiedliwości), wytrącając im broń z ręki. Napotykamy także bezbronnych ludzi, których ratujemy z opresji. Oczywiście jeśli chcemy, zabijamy ich, ale to zachowanie niegodne agenta rządowego.

Confidential Mission niczym nie zaskakuje – bywalcy salonów gier od razu wychwytują podobieństwa do kilku znanych hitów, takich jak House of the Dead i Virtua Cop. Nie przeszkadza nam to jednak dobrze się bawić, gdy samodzielne lub ramię w ramię z kolegą ratujemy świat.

Grę wyprodukowała firma Sega, która swoim zwyczajem przeniosła już ją na Dreamcasta. Amerykańska premiera Confidential Mission w tej wersji odbyła się w połowie maja. Teraz czekamy na wydanie europejskie!

Sports Jam: sportowa mieszanina

Gdy nie mamy ochoty się męczyć albo pogoda jest podła, idziemy do salonu i wrzucamy monety do pudła z grą sportową. Dlatego cieszy nas wieść, że Sega ma kolejny automat tego rodzaju. Sports Jam to zestaw 12 minigier zręcznościowych przedstawiających osiem dyscyplin sportowych. Sprawdzamy się w koszykówce, baseballu, golfie, futbolu amerykańskim, piłce nożnej, tenisie, hokeju oraz halowych wyścigach rowerowych. Nasze umiejętności testujemy samotnie lub rywalizujemy z kolegą.

Gra obsługuje dżojstik i dwa przyciski, nie wymaga więc zapamiętywania skomplikowanych kombinacji klawiszy. Minigry nie są trudne i już po kilku minutach wiemy, jak grać, żeby wygrać. Trochę problemów sprawia tylko golf i futbol amerykański – te dyscypliny sportowe nie są u nas tak znane jak pozostałe. Ale nie trzeba w nie grać, zwłaszcza że w Sports Jam czeka na nas także piłka nożna!

Obok doskonałej, realistycznej grafiki jedną z najciekawszych cech gry jest dynamiczny konferansjer, z zapałem zapowiadający każdy etap zabawy.

Po sukcesie automatu Sega zdecydowała się przenieść grę na Dreamcasta. Na razie wersja Sports Jam na konsolę pojawiła się tylko w Japonii, ale liczymy na szybką premierę także w Europie.

Rozwiązanie konkursu z numeru 5/2001

Liczba nadesłanych rozwiązań krzyżówki przerosła nasze oczekiwania. Hasło brzmiało Granie na luzie. Pośród najciekawszych, ale niestety nieprawidłowych odpowiedzi znalazły się Grabie na luzie oraz Granie na lamie. Dziękujemy uczestnikom konkursu i zapraszamy do brania udziału w następnych. Nagrody czekają!

Nagrody i nagrodzeni

Kierownica Twin Turbo do konsoli PlayStation
Bartosz Ławniczak, Bełchatów

Gry Urban Chaos na peceta
Łukasz Dąbrówka, Elbląg
Elżbieta Tańska, Lądek Zdrój
Wiktor Paliczek, Kraków
Maciej Paszkowski, Łódź

Gry Cywilizacja II: Próba czasu na peceta
Anna Ruszkiewicz, Ścinawa
Sandra Szelejewska, Katowice
Piotr Oleksiak, Chełmiec
Karina Opalińska, Kraśnik
Robert Hołówka, Warszawa

Talia podstawowa do gry karcianej Pokémon
Szymon Płoszka, Brańszczyk
Tymek Jurczyk, Częstochowa
Damian Typa, Lubycza Królewska
Karol Pusiak, Radom

Kaseta z filmem Titan: Nowa Ziemia
Ewelina Jakubiec, Dąbrowa Górnicza
Oliwia Tołoczko, Legionowo
Grześ Fajerman, Żabnica Wielkopolska
Szymon Kołdas, Helenów
Aleksander Korowiej, Żary
Halina Rotte, Przysucha
Krystian Łuczak, Skarżysko-Kamienna
Tomek Śliwiak, Warszawa

Zestaw: Sacrifice i Giants na peceta
Wojciech Wielgus, Częstochowa
Kamil Ejsmont, Poznań
Błażej Piłka, Wiartel

Zestaw: gra Spyro 3 i latawiec
Marcin Gąsior, Katowice

Zestaw gier na PC: Blade Runner, MDK 2, Duke Nukem 3D i Broken Sword 2:
Paweł Dąbrowski, Sulejów

Fantastyczne światy

Skończyliśmy już naszą ulubioną grę, odkryliśmy wszystkie sekrety, a ciągle mamy tyle pomysłów. Co teraz? Czas na figurkowe gry fabularne, osadzone w świecie gier komputerowych!

Rozgrywka wygląda następująco: zbieramy się ze znajomymi, tworzymy bohaterów i wyruszamy na wyprawę do podziemi. Jeden z nas, tak zwany mistrz gry, planuje i informuje nas o przebiegu przygody. Trudno jednak wcielić się w postać, której nie widzimy, albo walczyć z potworami, które istnieją tylko w naszej wyobraźni. I na to jest rada – używamy figurek bohaterów i potworów. I wcale nie strugamy ich mozolnie z drewna ani nie lepimy z gliny. W sklepach kupujemy wszystko, czego nam trzeba. W sprzedaży są zestawy figurek z fantastycznego świata Dungeons & Dragons, który poznajemy na przykład w obu częściach Baldur's Gate oraz z popularnej gry fabularno-zręcznościowej Diablo. Jeden zestaw zawierający sześć postaci kosztuje 90 złotych. Figurki są niewielkie, ale szczegółowe. Kupujemy je nie pomalowane – samodzielne malowanie to połowa zabawy. I nikt nie ma takiej figurki jak my! Aby przeżyć prawdziwą przygodę w lochach, nabywamy książki z opisem zasad rozgrywki, mapy podziemi i komplet żetonów. Niestety taki zestaw kosztuje 85 złotych, co razem z dwoma kompletami figurek daje niebagatelną sumę 275 złotych.

Jeśli jednak czujemy się na siłach, warto zagrać w takie papierowe gry fabularne, jak na przykład Advanced Dungeons & Dragons czy Warhammer Fantasy Role Play. Dały one początek wielu znanym grom komputerowym!

Zestaw **Monsters** z serii **Dungeons & Dragons** zawiera sześć figurek szkaradnych stworów. Po pomalowaniu postraszymy nimi młodszą siostrę!

W pudełku z napisem **Heroes** znajdujemy postacie sześciorga bohaterów – od **krasnoluda wojownika**, poprzez **człowieka kapłana**, aż do **elfki łuczniczki**

Kto ukrywa się w pudełku z logiem **Diablo II**? Na okładce widzimy **barbarzyńcę**. W środku jest pięć figurek postaci z gry oraz głowa **Mrocznego Wędrowca**

Smok o granatowej, łuskowatej skórze i zakończonych szponami skrzydłach budzi grozę, nawet kiedy stoi przy lampce na naszym biurku

Pomalowanie figurki awanturnika zajmuje dużo czasu, ale satysfakcja po ukończeniu pracy jest niesamowita!

Zestaw postaci z Diablo II oznaczony napisem Monsters zawiera przepiękne figurki potworów, które straszyły nas w grze. Chcielibyśmy je mieć!

play WSZYSTKO GRA!

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zespół: Anna M. Gidyńska, Marcin Górecki, Maciej Jurewicz (red. merytoryczny), Jacek L. Komuda (sekretarz redakcji), Piotr Nowakowski, Krzysztof Papliński, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz.), Dariusz Stachowiak (grafik), Marta Stanisławczyk (grafik), Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Adres redakcji:
PLAY, skrytka pocztowa 17
02-671 Warszawa 108

Telefon: (022) 608 41 13 (w czwartki od 12 do 17) faks: (022) 608 42 93
E-mail: play@axelspringer.com.pl
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod wyżej podany e-mail
Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o. o., członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Dominik Tzimas tel. 608 41 19
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02
Dział Promocji: Kinga Chmielewska tel. 608 40 57

Dział Kolportażu: Janusz Snarski tel. 608 40 01
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk: WINKOWSKI Sp. z o.o. Piła tel. (067) 212 76 16
Prenumerata przez internet (cały świat): www.exportim.com
Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną

Mam pytanie

Po gry za ocean

Ostatnio czytałem o Final Fantasy VI. Dowiedziałem się, że można tę grę sprowadzić z USA. Bardzo chętnie bym to zrobił, ale nie wiem jak ani ile by to kosztowało.

Cloud

Sprowadzenie gry ze Stanów Zjednoczonych to trudne zadanie dla młodego Polaka. Przede wszystkim trzeba na to mieć pieniądze: po doliczeniu kosztów przesyłki gra na PlayStation potrafi kosztować nawet 300 złotych! Jeśli ktoś z naszej rodziny mieszka za oceanem, najlepiej zwrócić się do niego z prośbą o kupienie i przesłanie nam poszukiwanego tytułu. Ale przecież nie każdy ma wujka w Kalifornii.

W internecie jest jednak kilka amerykańskich sklepów realizujących zamówienia polskich graczy. Niestety, zakupy w takich sklepach robią tylko posiadacze karty płatniczej Visa Classic lub MasterCard. Do niedawna takie karty otrzymywały tylko osoby o regularnych i wysokich dochodach. Na szczęście coraz więcej banków myśli o młodych ludziach i wydaje specjalne karty do zakupów w internecie.

Pamiętajmy też, że zebranie pieniędzy na grę i koszty przesyłki to nie wszystko! Gry spoza Europy działają w trybie NTSC, podczas gdy europejskie konsole – w trybie PAL. Aby temu zaradzić, wykorzystujemy urządzenie typu Action Replay, dzięki któremu uruchamiamy na PlayStation grę z każdego regionu. Niestety obraz jest wówczas czarno-biały. I na to jest jednak rada – konsolę należy podłączyć do telewizora przez wejście SCART (duże, prostokątne). Jeśli telewizor go nie ma, rozglądamy się po sklepach z grami i elektroniką w poszukiwaniu przejściówki PAL–NTSC podłączanej do wejść czincz (trzy okrągłe, kolorowe gniazdka).

Niestety, nie wszystkie konsole mają wyjście, w które wtyka się Action Replaya. Nie ma go na przykład PS one oraz PlayStation model 9002.

Kupujemy archiwalia

Czy mogę u was zamawiać starsze, archiwalne numery PLAYA? A jeśli tak, to w jaki sposób i czy pobieracie za przesyłkę jakieś dodatkowe opłaty?

Paweł 112

Aby zamówić archiwalne numery PLAYA, wystarczy zadzwonić pod jeden z numerów: (022) 608 40 02 lub 0801 120 003.

Za przesyłkę zwykłych numerów pobierane są opłaty, ale specjalne wydanie PLAYA z płytą demo na PlayStation (za 9,95 złotych) wysyłamy bez żadnych dodatkowych opłat! W innych wypadkach koszty przesyłki zależą od liczby zamawianych egzemplarzy.

100 pytań o Nintendo

Chciałbym kupić sobie konsolę Nintendo 64. Ile ona kosztuje?

Ile kosztuje wkładka do gier z GameBoya?

Czy kody na GameBoya będą działać na Nintendo 64?

Ile przeciętnie kosztują gry na Nintendo 64?

Czy kamera GameBoya będzie działać także na Nintendo 64?

Jak podłączyć drukarkę GameBoya?

Co to jest dżojpad i ile kosztuje?

Co to jest rampak i ile kosztuje?

Co to jest tremorpak i ile kosztuje?

Co to jest kabel RGB Scart i ile kosztuje?

Oliver

Zasypałeś nas ciekawymi pytaniami. I bardzo dobrze – PLAY zna odpowiedzi! W tej chwili nową konsolę Nintendo 64 kupujemy za około 500 złotych. Wiele firm oferuje jednak konsole używane nawet za połowę tej ceny. W wypadku Nintendo 64 nie niepokoimy się, że dostaniemy niesprawną lub zużytą konsolę. Jeśli po jej włączeniu pojawia się obraz kontrolny, oznacza to, że wszystko jest w porządku.

Mówiąc „wkładka do gier z GameBoya", masz zapewne na myśli Transfer Pak. To urządzenie wykorzystują niektóre gry. Dzięki niemu przenosimy postacie z gry na GameBoya do gry na Nintendo 64. Na przykład pokémony z wersji Red lub Blue do Pokémon Stadium. Niestety, na razie to urządzenie jest sprzedawane w Polsce tylko w zestawie z grą Pokémon Stadium.

Kody do gier na GameBoya nie będą działać w grach na Nintendo 64. Jeśli jednak gra, do której znamy kody wydana została na innych platformach oznacza to, że do tych wersji prawie na pewno znajdziemy działające kody.

Gry na Nintendo 64 zazwyczaj kosztują około 250 złotych. W niektórych sklepach kupimy jednak używane. Są one sporo tańsze od nowych i kosztują od 50 do 150 złotych. Jeśli nie przeszkadza nam, że jesteśmy kolejnym właścicielem gry, kupujemy je bez obaw – kartridże nie ulegają zniszczeniu tak, jak płyty do PlayStation czy Dreamcasta.

Jeśli nie lubimy używanych rzeczy, przed zakupami i tak warto rozejrzeć się po sklepach. Zarówno w hipermarketach, jak i w małych, wyspecjalizowanych sklepikach sprzedawane są ciekawe gry w niskich cenach. Nie ma co jednak liczyć, że kupimy nowości za 150 złotych. Jeśli ktoś nam to proponuje, sprawdzamy ofertę dokładnie, zwłaszcza jeśli widzimy superatrakcyjną cenę proponowaną przez nieznaną firmę wysyłkową. Uwaga na oszustów!

Kamera do GameBoya jest przeznaczona tylko do tej konsoli i nie działa z żadnym innym sprzętem. Natomiast drukarkę podłączamy do portu służącego do łączenia GameBoyów. Każdy sprzedawany egzemplarz ma ilustrowaną, szczegółową instrukcję, więc korzystając z niej, na pewno sobie poradzimy.

Dżojpad to po prostu kontroler do konsoli. Dzięki niemu sterujemy bohaterami czy pojazdami w grach. Rampak to rozszerzenie pamięci do konsoli Nintendo 64 wymagane przez niektóre gry, jak na przykład Donkey Kong 64. Tremorpak sprawia, że dżojpad się trzęsie, tak samo jak Dual Shock do PlayStation. Kabel RGB Scart pozwala podłączyć konsolę do telewizora przez wejście Scart (duże, prostokątne). Dzięki temu poprawia się jakość obrazu.

Kieszonkowe opcje

Czy można w jakiś sposób podłączyć GameBoya Color do komputera? A czy na tej konsolce jest możliwość zapisywania stanu gry?

Paweł

Nie, GameBoya nie można podłączyć do komputera. Mała konsolka sama w sobie nie ma możliwości zapisu, ale w większości gier ma funkcję zapisu stanu gry na kartridżu.

Jennifer i bułeczki

Napiszcie coś o Pocketstation – co to w ogóle jest i czy są na to jakieś gry? Podobno jakiś czas temu można było kupić ją w Japonii. Ponoć sprzedawała się jak ciepłe bułeczki. A czy słyszeliście nową piosenkę Jennifer Lopez pod tytułem Play?

Karol

Pocketstation to karta pamięci do konsoli PlayStation. Pojawiła się jakiś czas temu w Japonii. Obsługiwało ją tylko kilka gier, między innymi Final Fantasy VIII – niestety, tylko w wersji japońskiej. Pocketstation różni się tym od normalnej karty pamięci, że ma wyświetlacz podobny do tego z VMU do Dreamcasta. Dzięki temu gramy na nim w minigry.

Niestety, wysoka cena urządzenia i mała liczba obsługujących je gier sprawiła, że Pocketstation nie trafiło do sprzedaży w USA ani Europie.

Słyszeliśmy nową piosenkę panny Lopez. Zastanawiamy się, czy nie wysłać do niej listu z podziękowaniami za reklamę naszego pisma!

Piszcie do nas!

play WSZYSTKO GRA!

skrytka pocztowa 17
02-671, Warszawa 108
z dopiskiem na kopercie: *MAM PYTANIE*
nasz adres e-mail:
play@axelspringer.com.pl

JOJOY I PADIE

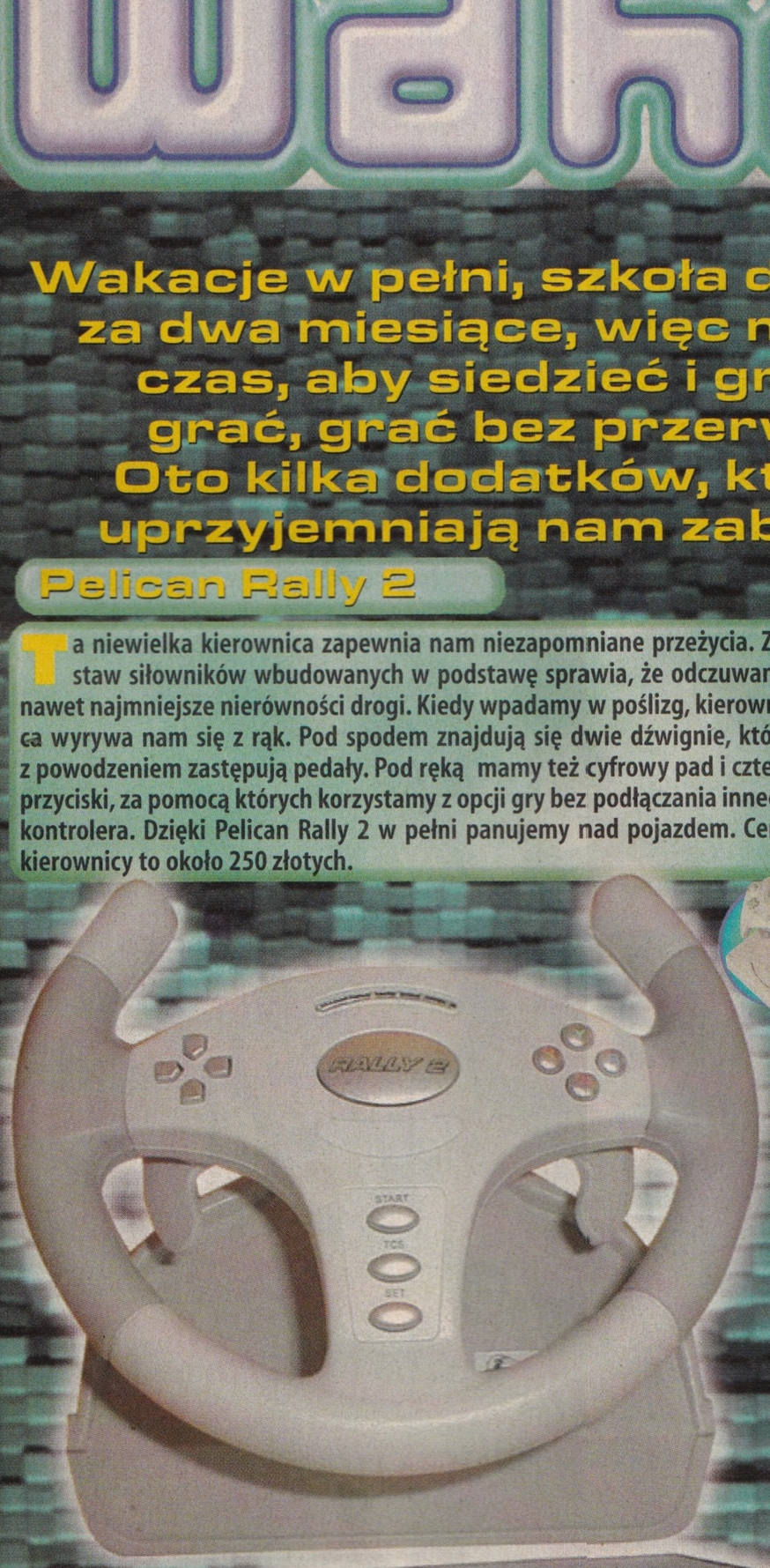
by BOBY PERU

Wakacyjne granie

Wakacje w pełni, szkoła dopiero za dwa miesiące, więc mamy czas, aby siedzieć i grać, grać, grać bez przerwy. Oto kilka dodatków, które uprzyjemniają nam zabawę

Pelican Rally 2

Ta niewielka kierownica zapewnia nam niezapomniane przeżycia. Zestaw siłowników wbudowanych w podstawę sprawia, że odczuwamy nawet najmniejsze nierówności drogi. Kiedy wpadamy w poślizg, kierownica wyrywa nam się z rąk. Pod spodem znajdują się dwie dźwignie, które z powodzeniem zastępują pedały. Pod ręką mamy też cyfrowy pad i cztery przyciski, za pomocą których korzystamy z opcji gry bez podłączania innego kontrolera. Dzięki Pelican Rally 2 w pełni panujemy nad pojazdem. Cena kierownicy to około 250 złotych.



Pokrowiec na GameBoya

Wyruszając na wakacyjne wycieczki, nie zapominamy o naszej przenośnej konsolce i pokémonach. Aby zapewnić jej maksymalne bezpieczeństwo, warto się zaopatrzyć w profesjonalny futerał, który zapewnia konsolce i kartridżom z grami ochronę przed wstrząsami i kurzem. Ten ładny pokrowiec doskonale spisuje się nawet w trudnych warunkach, a pomysłowo zaprojektowane przegródki zapewniają nam dostęp do ulubionej gry bez konieczności wysypywania zawartości na ziemię. Dodatkową zaletą są naszyte na materiał pokémony, dzięki którym już z daleka widać, w co lubimy grać. To świetny znak rozpoznawczy każdego trenera! Cena: 79 złotych.

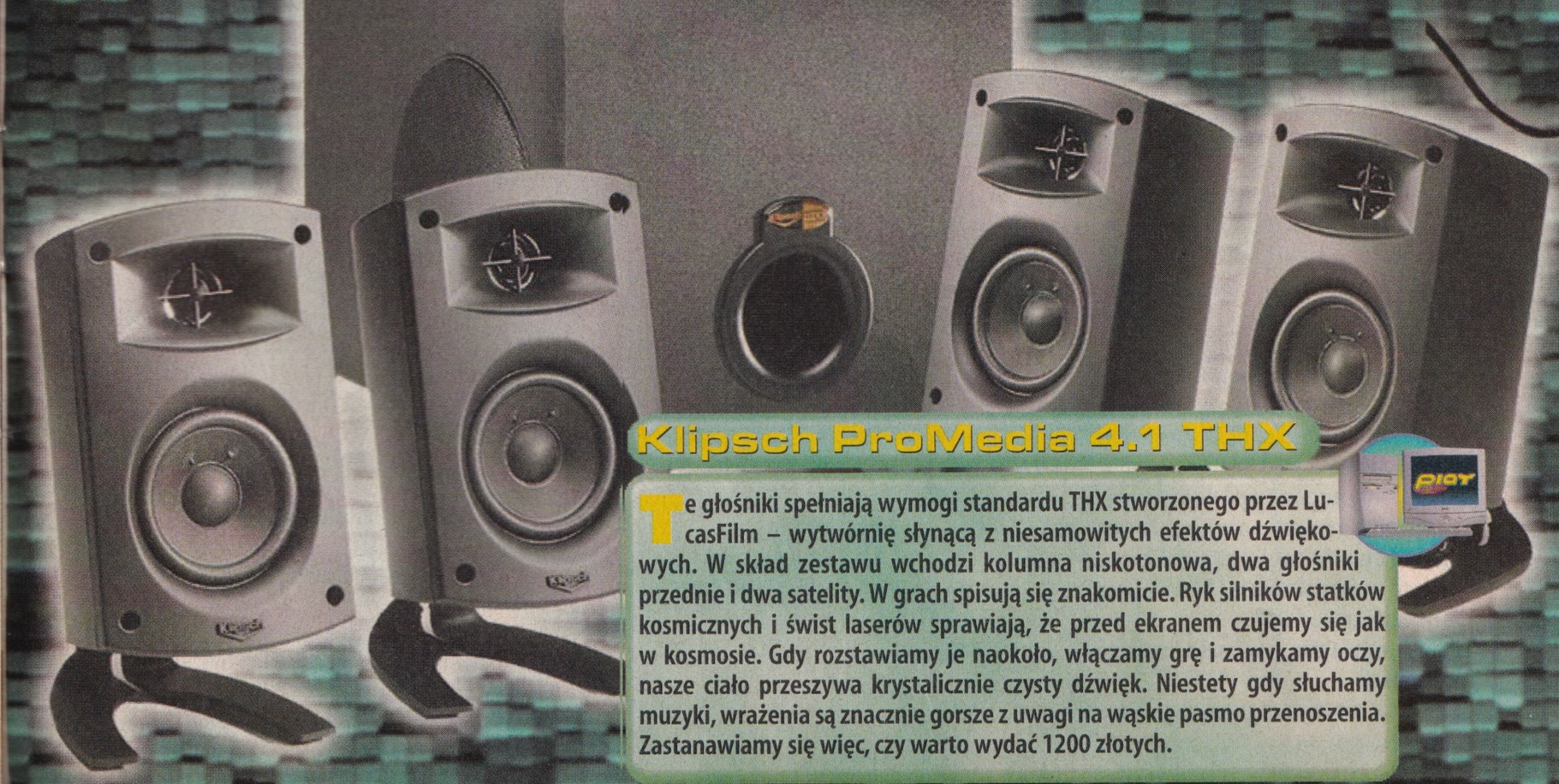
MP3 Player

Kolejny odtwarzacz plików muzycznych w formacie MP3, tym razem w przystępniejszej cenie. Za 400 złotych dostajemy leciutką maszynkę – bez baterii waży zaledwie 20 gramów. Intuicyjnie rozmieszczone przyciski są wygodne w obsłudze, choć nieco przeszkadza nam brak ekranu z listą utworów. Wadą odtwarzacza jest brak własnej pamięci, przez co razem z nim kupujemy kartę Flash, która jednak kosztuje sporo, bo kolejne 400 złotych.

Reel Pro Fishing Controller

Jeśli zamierzamy na wakacjach nauczyć się wędkować, zaczynamy od zaprawy na sucho. Unikamy dzięki temu zaplątania żyłki, bolesnych ukłuć haczykiem i nie narażamy ryb na cierpienia. Zaś emocji i tak nie brakuje! Przydaje nam się w tym celu wędka pasująca do PlayStation i PS2. Rączka i kołowrotek wykonane są z wysokiej jakości tworzywa i dobrze leżą w dłoniach. Analogowa gałka działa precyzyjnie i pewnie, a osiem przycisków konfigurujemy wedle uznania. Też są analogowe, więc łowienie jest intuicyjne i bezproblemowe. Dzięki technologii VFX Vibration Feedback czujemy, jak wirtualna rybka próbuje urwać się z haczyka. Wrażenia są niesamowite! Cena wędki to około 120 złotych.

Klipsch ProMedia 4.1 THX

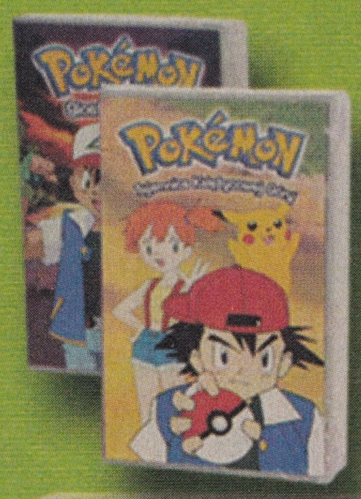


Te głośniki spełniają wymogi standardu THX stworzonego przez LucasFilm – wytwórnię słynącą z niesamowitych efektów dźwiękowych. W skład zestawu wchodzi kolumna niskotonowa, dwa głośniki przednie i dwa satelity. W grach spisują się znakomicie. Ryk silników statków kosmicznych i świst laserów sprawiają, że przed ekranem czujemy się jak w kosmosie. Gdy rozstawiamy je naokoło, włączamy grę i zamykamy oczy, nasze ciało przeszywa krystalicznie czysty dźwięk. Niestety gdy słuchamy muzyki, wrażenia są znacznie gorsze z uwagi na wąskie pasmo przenoszenia. Zastanawiamy się więc, czy warto wydać 1200 złotych.

Największy konkurs pokémonowy!

8 **Pluszowa figurka Pikachu** świetnie nadaje się do ozdoby biurka. I przytulania...

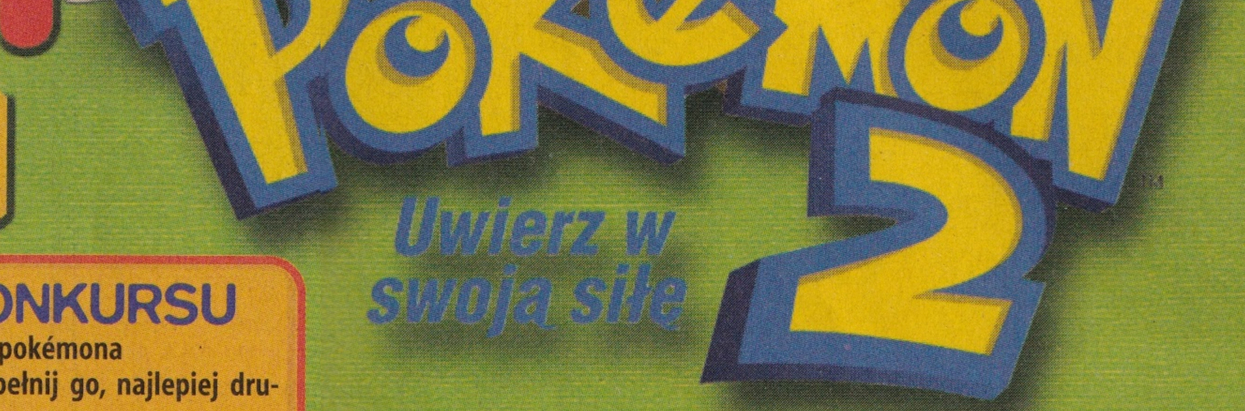
2 Dwa **zegarki Casio** precyzyjnie odmierzają czas – nie tylko ten spędzony z pokémonami



11 **Kasety z odcinkami serialu Pokémon** przypominają nam najwspanialsze przygody

8 **Płyty CD ze ścieżką muzyczną z filmu Pokémon.** Słuchając ich, czujemy się całkiem jak w kinie!

8 Dzięki **kasetom z muzyką z filmu** przenosimy się podczas spaceru do świata pokémonów



WARUNKI KONKURSU

1. Narysuj swojego ulubionego pokémona
2. Wytnij z PLAYA kupon i wypełnij go, najlepiej drukowanymi literami
3. Rysunek i kupon wyślij pod adresem redakcji: PLAY, Aleje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
4. Kup numer wrześniowy i sprawdź, czy wygrałeś

Powodzenia!

REGULAMIN KONKURSU

1. Konkurs organizowany jest przez Axel Springer Polska Sp. z o. o. na łamach pisma PLAY
2. Uczestnikami konkursu mogą być osoby pełnoletnie i niepełnoletnie reprezentowane przez opiekunów
3. Konkurs trwa od 21.06.2001 do 25.07.2001
4. Zadaniem konkursowym jest nadesłanie do dnia 25.07.2001 (liczy się data stempla pocztowego) pracy autorskiej. Tematyka pracy: podobizna ulubionego pokémona. Technika wykonania: dowolna
5. Nadesłane prace zostaną ocenione przez składającą się z członków redakcji PLAYA komisję wyłonioną przez organizatora. Komisja wybierze najciekawsze pod względem artystycznym prace, a ich autorom zostaną przyznane nagrody
6. Wybór najciekawszych prac nastąpi dnia 13.08. 2001
7. Nagrodami są przedmioty uwidocznione w numerze 7/2001 miesięcznika PLAY na stronie 66
8. Przekazanie nagród nastąpi do dnia 7.09.2001
9. Nadesłanie kuponu pod wskazanym adresem przez uczestnika konkursu oznacza, że wyraża on zgodę na opublikowanie swojej autorskiej pracy oraz danych personalnych na liście laureatów konkursu w miesięczniku PLAY
10. Pełny regulamin konkursu znajduje się do wglądu w redakcji
11. Redakcja nie zwraca przesłanych na konkurs prac

Ze wszystkich organizowanych przez nas konkursów najbardziej przypadły Wam do gustu rysunkowe, a najbardziej lubianymi przez ich uczestników postaciami z gier są... pokémony!

Postanowiliśmy więc połączyć przyjemne z pożytecznym. Niniejszym we współpracy z dystrybutorem filmu Pokémon 2 ogłaszamy największy konkurs pokémonowy – do wygrania aż 28 pokénagród! Waszym zadaniem jest narysowanie ulubionego pokémona. Technika – dowolna: kredki, farby, flamastry, ołówki – co tylko chcecie. Dowolny jest także rozmiar rysunku. Pamiętajcie jednak, że obraz o wielkości szkolnej mapy Polski łatwo może ulec uszkodzeniu w czasie transportu, a rysunek rozmiarów znaczka pocztowego trudno ocenić. I docenić.

Czekamy na Wasze prace i życzymy powodzenia!

Kupon konkursowy play WSZYSTKO GRA!

Imię i nazwisko opiekuna .....

.....

Imię i wiek dziecka .....

.....

Adres: ulica i nr domu .....

.....

Kod pocztowy i miasto .....

.....

Telefon kontaktowy .....

JUŻ W SKLEPACH

Najnowsza gra z unikalną fabułą, w stylu role-playing, legendarnego już

Petera Molyneux

Bądź zły!

Bądź dobry!

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
OD A DO Z PO POLSKU
PL

Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę.

Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz mistyczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszczącą siłą czy pomocną ręką, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinują Twoje poczynania. Biały czy Czarny – to kim będziesz – zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.

Będziesz dobry, czy zły?
Czy Twój Świat będzie Piekłem, czy Niebem?
Wybór należy do Ciebie!

www.imgroup.com.pl/bw/

GRY TO MY! • GRY TO MY! • GRY TO MY! • GRY TO MY!
IM GROUP

PC CD

Patronat internetowy: bw.valhalla.pl

Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES, logo EA GAMES oraz Black & White są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w USA jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES™ jest oddziałem Electronic Arts™. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

GRA JAGGED ALLIANCE 2,5 PL ZA 29,90!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą JAGGED ALLIANCE 2,5 po polsku

Płyta CD z dodatkami do gry JAGGED ALLIANCE 2,5

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - kultowa gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl